

Teraz więcej stron!

CLICK!

8/2002
indeks 351555
cena 6.50 zł (w tym 7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzęt • Konsole

Nowości z targów E3

Pierwsze wrażenia

Neverwinter Nights

Recenzje

Warcraft III

Disciples 2

Morrowind



Tu powinna być płyta CD-ROM

Myszki i klawiatury • Jak zrobić kopię płyty CD? • Przeszukujemy Sieć

Sezon ogórkowy

No i mamy wakacje – czas wyczekany przez uczniów oraz studentów, a znienawidzony przez dystrybutorów gier i... redakcje czasopism komputerowych. Niestety, latem nawet najbardziej zagorzali gracze wybierają słoneczne plaże zamiast siedzenia przed monitorem, a także zachowanie najczęściej skutecznie powstrzymuje pojawianie się nowych tytułów na rynku. O dziwo jednak lipiec tego roku zapowiada się bardzo atrakcyjnie! Dlatego też redakcja CLICK! na najbliższe dwa miesiące nie zamyka komputerów w szafie i nie wyjeżdża na Hawaje popijać zmrożone drinki, o nie! Mimo niesprzyjającego okresu znajdziecie u nas porcję gorących jak nadmorski piasek newsów i recenzje wypasionych gier. Zresztą spójrzcie na spis treści – same hity i mnóstwo konkursów z bardzo atrakcyjnymi nagrodami! Przypominamy też, że w kioskach nadal możecie kupić FANTASY! – nasz nowy dodatek dla miłośników sf, horroru i dobrej fantastyki...

Zapewne część z Was zauważyła kolejną zmianę wyglądu naszego pisma – wszystko za sprawą nowej drukarni. Mamy nadzieję, że teraz CLICK! będzie wyglądał znacznie lepiej. Udało nam się także zwiększyć nieco objętość – od tego numeru już na stałe pojawiają się 4 dodatkowe strony!

redakcja



Dzięki uprzejmości NASA nasza sekretarz redakcji dostała do testów specjalne okulary korektorskie zintegrowane z komputerem. Automatycznie poprawiają wszystkie błędy, a sterowane są impulsami płynącymi z mózgu. Niestety, wyglądają nieco ortodoksyjnie...

Następny numer 13 sierpnia

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
(+) Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
(–) Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie 

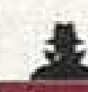
W tym numerze CLICKA!


EXTRA
76 Asteriks i Kleopatra + konkurs
20 Neverwinter Nights – pierwsze wrażenia


ZAPOWIEDZI
18 Divine Divinity
10 Przeboje z E3
8 Sea Dogs 2
6 Tekken 4 (PS2)
9 The I of the Dragon


LISTA PRZEBOJÓW
6 TOP 20


TESTY
40 B&W: Creature Isle
36 Die Hard: Nakatomi Plaza
30 Disciples 2
48 Frequency (PS2)
46 MKA, ISS, Crash Bandicoot XS (GBA)
22 Morrowind
44 Pet Soccer
42 Sea Dogs PL + Warlords Battlecry 2 PL
50 Smash Court Tennis (PS2)
32 Soldier of Fortune 2
38 Spider-Man The Movie
26 Warcraft III

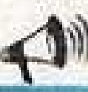

PORADNIKI I KODY
52 Disciples 2 – poradnik
58 GTA 3 – poradnik
64 Kody PC


SPRZĘT
65 Myszki i klawiatury


INTERNET
72 Najciekawsze strony w Sieci
70 Szukajcie aż znajdziecie – Wyszukiwarki


PROGRAMY
68 Kopia bezpieczeństwa


KINO
74 Resident Evil + konkurs


NEWSY
78 Nowinki techniczne i nie tylko

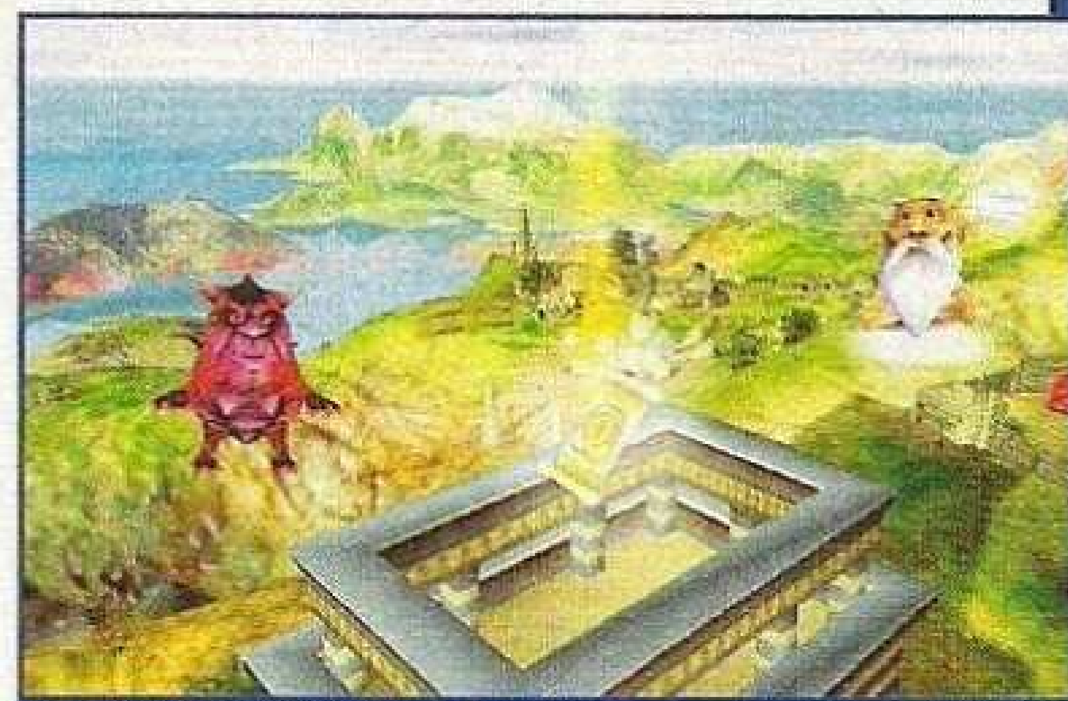

KONKURSY, LISTY
86 Komiks
81 Konkurs Microsoft
85 Konkurs wakacyjny + Rozwiązania konkursów
82 Listy do redakcji
84 Porady techniczne


WARCRAFT III s. 26


MORROWIND s. 22


DISCIPLES 2 s. 30


SOLDIER OF FORTUNE 2 s. 32


B&W: CREATURE ISLE s. 40




Myszki i klawiatury s. 65

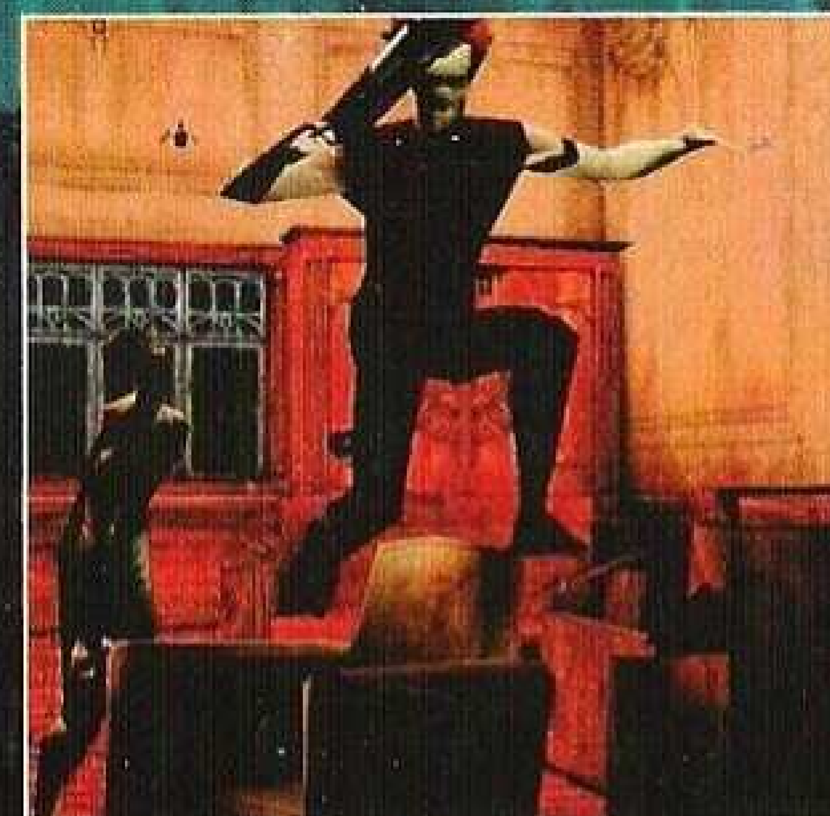
THE DEVIL INSIDE

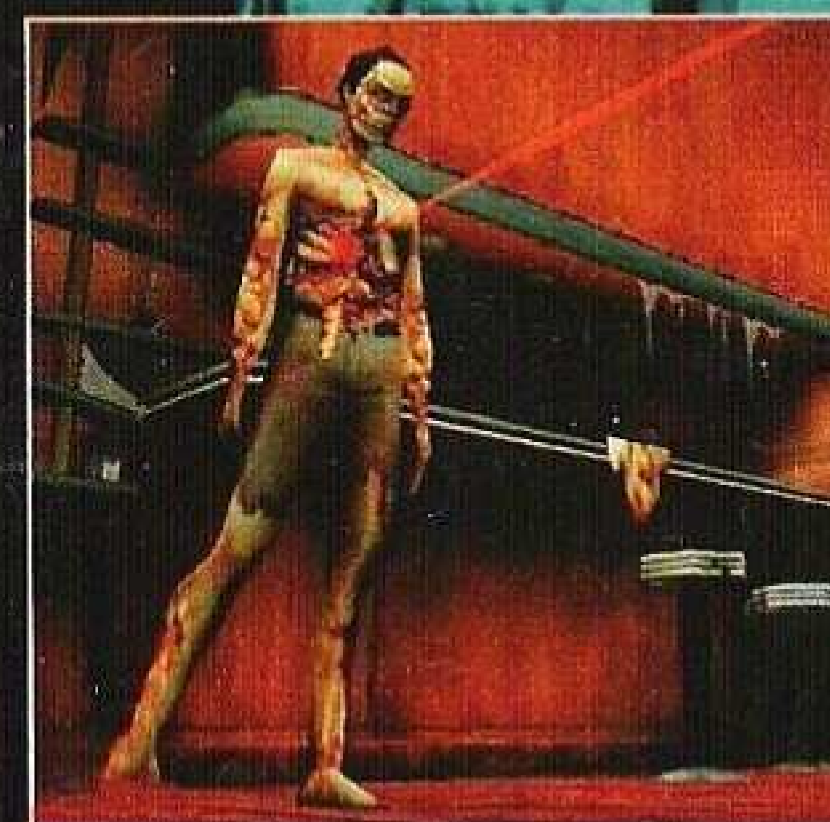
Chcesz wiedzieć jak w niedalekiej przyszłości będą wyglądać teleturnieje? Zapraszamy przed telewizor...

THE DEVIL INSIDE to bardzo specyficzny teleturniej przyszłości. Gracze biorący w nim udział, wypuszczani są na specjalną „ścieżkę zdrowia" wypełnioną po brzegi zombiakami i innymi stworami tego pokroju, które za wszelką cenę chcą ich wyeliminować (na oczach telewidzów, oczywiście). Przy produkcji DEVIL INSIDE pracował między innymi Hubert Chardot – człowiek, który stworzył niepowtarzalną serię ALONE IN THE DARK. W grze do wyboru masz dwie postacie, zaś jej olbrzymim plusem jest rewelacyjna grafika. Akcja kamery i sposób budowania napięcia sprawiają, że trudno oderwać się od monitora. W polskiej wersji językowej w roli telewizyjnego spikera prowadzącego teleturniej usłyszysz Jerzego Kryszaka!









INSTALACJA

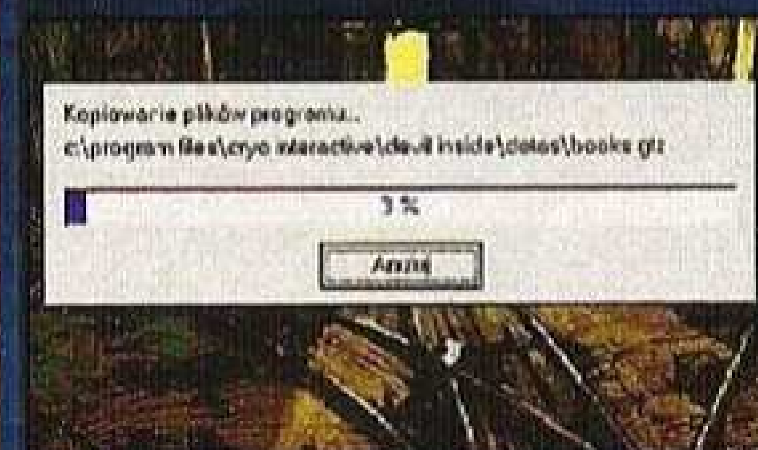
Na płycie znajduje się program samostartujący, więc nie będziesz miał większego problemu. Wybierasz opcję instalacji, katalog dostępowy i... to wszystko.



Płyta właśnie wystartowała...



Wybierz ścieżkę dostępu...



...i zainstaluj grę! ...



USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

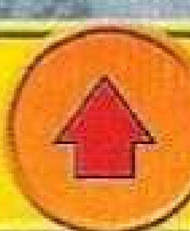
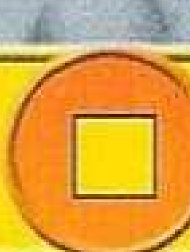
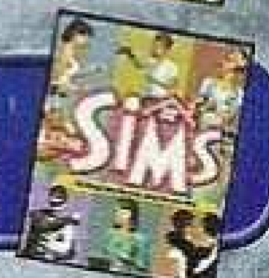
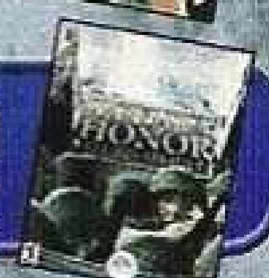
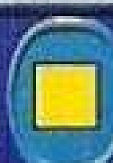
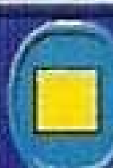
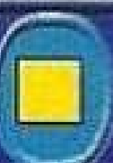
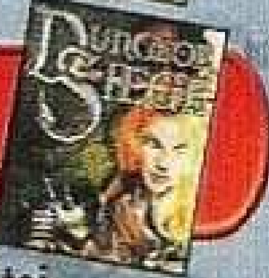
PORADY

THE DEVIL INSIDE to dość specyficzna gra. Bardzo szybką akcję połączono z koniecznością dogłębnej penetracji niektórych lokalizacji. Miej oczy szeroko otwarte i pamiętaj, że sytuację bez wyjścia można rozwiązać jakimś przedmiotem, który na pewno przeoczyłeś. Podczas walki bardzo często rób uskoki i staraj się, żeby wrogowie nie zapędzili cię w ślepy zaułek – bardzo trudno się wtedy wyswobodzić.



Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Zmiana	Tytuł	Dystrybutor / platforma	Okładka
1		Grand Theft Auto 3	Play It / PS2	
2		Max Payne	Play It / PS2	
3		HoM&M 4	CD Projekt / PC	
4		The Sims	IM Group / PC	
5		Medal Of Honor: Allied Assault	IM Group / PC	
6		Diablo 2	CD Projekt / PC	
7		Return To Castle Wolfenstein	LEM / PC	
8		SW Jedi Knight II: Jedi Outcast	LEM / PC	
9		Tekken Tag Tournament	Sony / PS2	
10		Tony Hawk's Pro Skater 3	LEM / PS2, GBA	
11		HP i Kamień Filozoficzny	IM Group / PC, PSOne, GBA, GBC	
12		Civilization III	CD Projekt / PC	
13		Dungeon Siege	APN Promise / PC	

☆ - nowość na liście ▲ - do góry ▼ - do dołu ■ - stoi



Czekasz na ten tytuł z wielką niecierpliwością, prawda? Nie tylko ty!

Nadchodzi czwarty Turniej Żelaznej Pięści. Po raz kolejny na arenie staną najtwardsi zawodnicy z całego świata, aby zmierzyć się w walce o tytuł najlepszego. Poprzedni, trzeci turniej nie rozegrał się tak jak zaplanował to Heihachi. Nie udało mu się schwytać Ogre'a, który zaginął. Po dwóch latach od tego wydarzenia w wielkiej korporacji Mishimy prace nad nową formą życia dobiegają końca. Potrzebny jest jeszcze tylko jeden składnik – Devil Gene, który posiadał Ogre. Osobnikiem, w którym obecnie siedzi Gen Diabła, jest Jin Kazama – pogromca Ogre'a z poprzednich zawodów. To właśnie w tym celu zorganizowano Iron Fist Tournament 4!

Wczesną jesienią będziesz mógł sięgnąć po najważniejsze trofeum w konsolowym świecie bijatyk. Premiera europejskiej wersji zaplanowana została na wrzesień, a redakcja CLICK! już testowała wersję japońską produktu. Czego możesz spodziewać się po czwartym TEKKENIE?

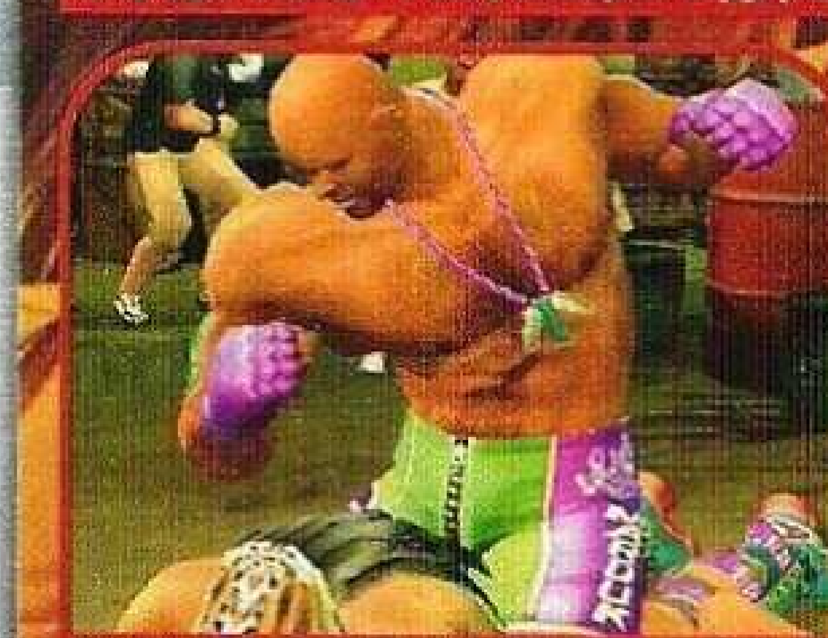
Już po pierwszym odpaleniu gry rzuca się w oczy spora ilość zmian, jakie nastąpiły względem TEKKEN TAG TOURNAMENT. **Dodano kilka opcji, a menu całkowicie zmieniono. Wszystko wygląda teraz przejrzyście i sprawia wrażenie bardzo poukładanego.**

Główny tryb rozgrywki to STORY MODE. Po wybraniu zawodnika dowiesz się, jakie są motywy jego uczestnictwa w turnieju. Niestety, nie uświadczysz tu animacji wykonanych przy użyciu silnika gry, a jedynie pięknie naszkicowane rysunki. Trochę nie pasują one do klimatu gry, ale po jakimś czasie można się przyzwyczaić. Na szczęście, na koniec gry nagrodą jest pięknie wyreżyserowany film. Najbardziej do gustu przypadło mi zakończenie Law'a, a przyznać trzeba, że każde „outro" ujawnia o uczestnikach turnieju wiele nowych informacji.

Do zabawy zaproszo kilku nowych zawodników: Marshalla



Grafika w porównaniu z TEKKEN TAG TOURNAMENT zmieniła się nieznacznie, za to cały „gameplay" i satysfakcja z wygrywania walk zostały zdecydowanie ulepszone!



Rzut o glebę i klepanie maski. To jest to, co tygrysy lubią najbardziej!



Scenografia aren w TEKKEN 4 to prawdziwy majstersztyk!



To właśnie Jin Kazama posiada w sobie Devil Gene, bez którego nie powstanie nowa, inteligentna forma życia. Jest on też głównym pretendentem do wygranej

Law'a – krewnego Forresta z poprzednich części, Marduka – amerykańskiego olbrzyma, Steve'a Fox'a – zawodowego boksera, Christi'ego – wychowanka Eddy'ego Gordo, mistrza capoeiry oraz CombBota naśladującego style pozostałych zawodników. **Najciekawszą postacią jest Steve, który używa w walce tylko rąk! Przyciski normalnie odpowiedzialne za kopnięcia służą tu za uniki! I co najciekawsze: działają wyjątkowo dobrze!** Odpowiednie kombinacje sprawiają, że zawodnik potrafi znaleźć idealną pozycję do zadania ciosu, a przejście gry Fox'em to czysta przyjemność!

Wielkie zmiany dotyczą też aren, na których toczą się walki. Potyczki nie są rozgrywane na otwartych przestrzeniach, wszystko ogranicza albo ściana budynku, albo mur komnaty lub solidny filar. Na polu bitwy rosną drzewa, leżą kamienie, a walka może toczyć się nawet w wodzie! Scenografia jest wyśmienita, a jedną z lepszych aren jest z pewnością plaża! Co do sterowania, to zawodnik przyparty do muru może teraz po zastosowaniu odpowiedniej kombinacji klawiszy oswobodzić się i zamienić miejscami z przeciwnikiem. Gra nabiera przez to dynamiki i sprawia, że żadna pozycja nie jest pewną drogą do wygranej. W TEKKEN 4 zrezygnowano ze skakania. Przyciskając strzałkę do góry, zawodnik podejdzie w głąb ekranu, a strzałka w dół to ruch w stronę ekranu! Jak dla mnie, to jedyne słuszne rozwiązanie dotyczące poruszania się w trójwymiarze. Kucanie rozwiązane zostało za pomocą przyciśnięcia strzałki w dół i kierunku. Trochę chłopaki z NAMCO namieszali, ale szybko można się przyzwyczaić.

Grafika zawodników odbiega niestety nieco od tej z VIRTUA FIGHTER 4. **TEKKEN 4 nadrabia te niedoskonałości bardzo zróżnicowaną i szczegółową scenografią, często jednak widać, że czwarta część serii SEGA prezentuje się pod tym względem lepiej.**

Na szczęście TEKKEN niesie ze sobą wyjątkową dawkę grywalności i to nie tylko dla fanów serii. Każdy odnajdzie tu coś dla siebie. Ładnie wyważone poziomy trudności pozwolą cieszyć się z gry wszystkim i to przez bardzo długo. Już wkrótce przekonasz się, jak tytuł zostanie przyjęty przez graczy w Europie. Ja wróżę mu murowany sukces!

http://www.namco.com/games/tekken4.html



Na razie brak oficjalnej strony gry. To, co możesz tutaj przeczytać, nie zaspokoi twojego apetytu. Czekaj na coś więcej ...

Tekken 4

Bijatyka / Namco / Sony Polska

Premiera: wrzesień 2002 | Multi: ✓

PS2 | PSX | DC | XB

TEKKEN 4 to klasa sama w sobie. Megagrywalność i klimat japońskiej bijatyki tryskają hektolitrami. Musisz zagrać w tę grę!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Sea Dogs II

Kontynuacja „Morskich Kundli" znacznie lepsza od oryginału? Sądząc po tym, co pokazano na E3, trzy razy TAK!

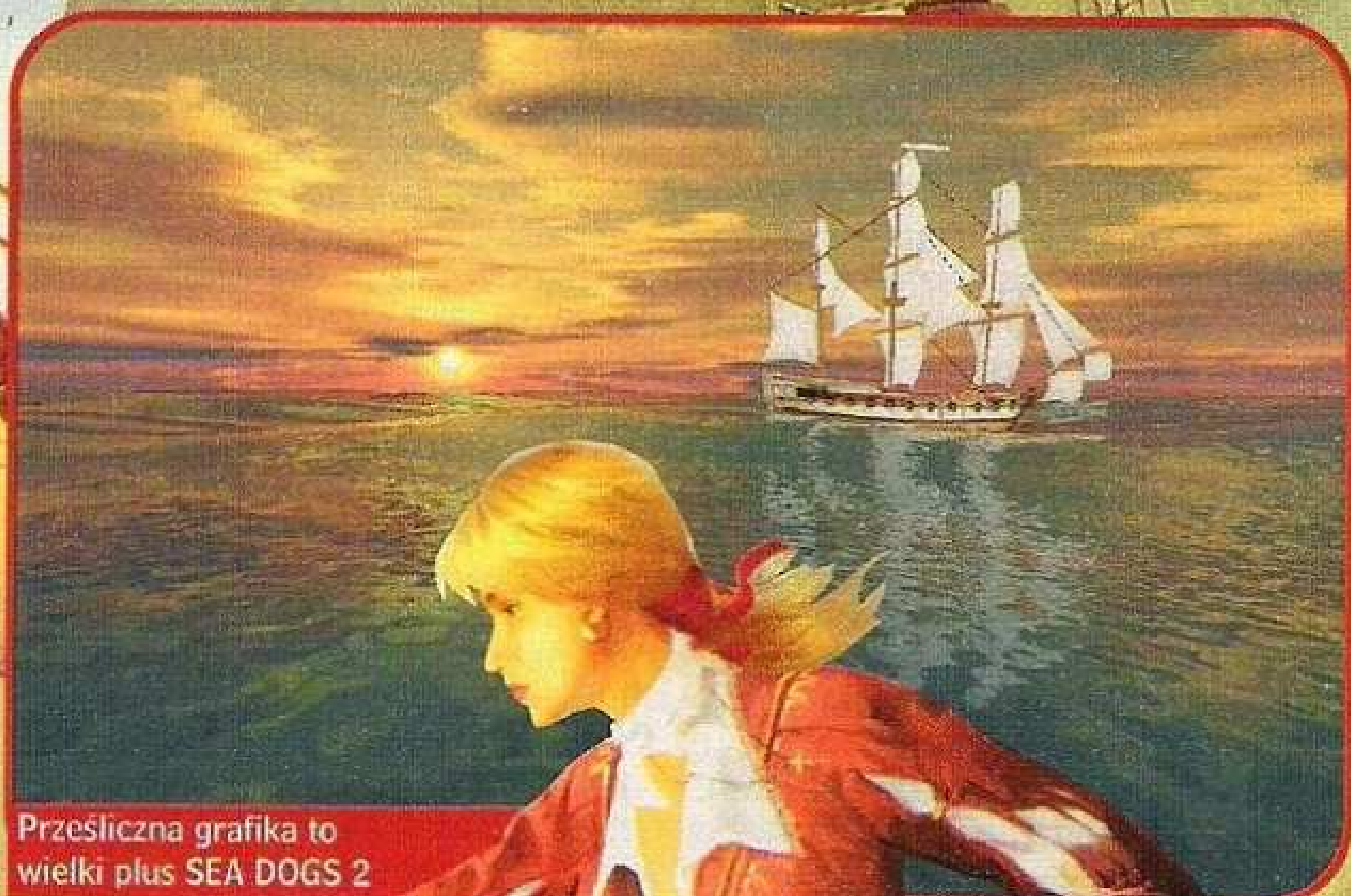
Opisywany w poprzednim numerze SEA DOGS urzekł nas kilkoma ciekawymi pomysłami, lecz mnogość niedoróbek i ogólna sztywność rozgrywki zmusiły nas do wystawienia grze oceny nieco niższej, niż moglibyśmy sobie życzyć. Zagłębianie się w kwestie prequela byłoby tu niedorzeczne (zainteresowanych odsyłam do odpowiedniego materiału), przejdźmy zatem do SEA DOGS 2. Podnieść kotwicę! Wypływamy na morze informacji.

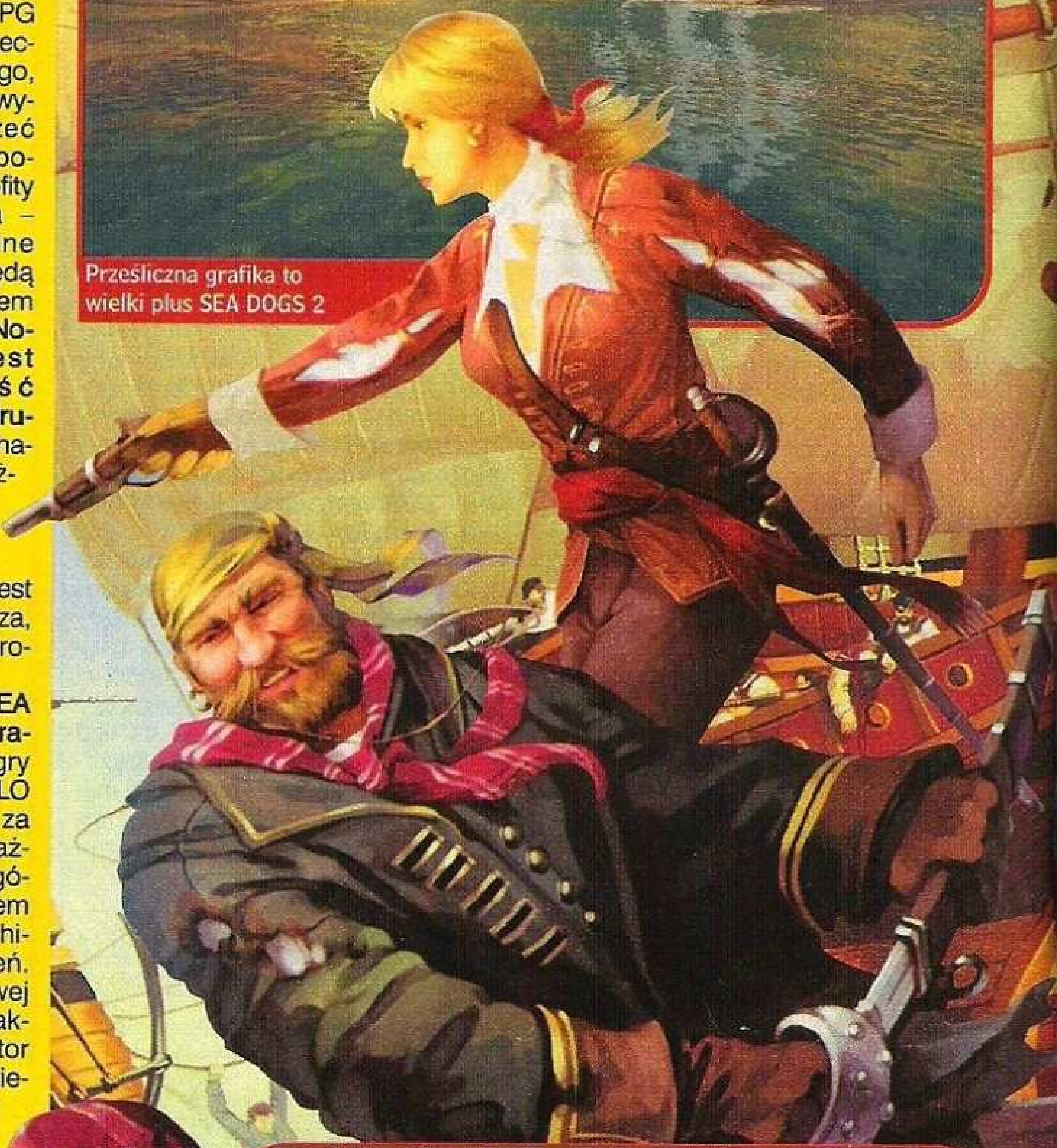
Jeżeli wierzyć opinii naszego (baczność) redaktora naczelnego (spocznij), prezentowana na E3 wersja SEA DOGS 2 powalała na kolana. Co ciekawe, najpoważniejsze zmiany pojawiły się w kwestii samego wykonania, zaś ogólne założenia rozgrywki pozostały zgodne z oryginałem. **Gdy sequel trafi już na półki sklepowe, możesz spodziewać się takich widoków, że okrzyk zdumienia uwięźnie ci w *gardle*.** *Szczególnie* efektownie prezentuje się... samo morze, do którego – w przypadku oryginalnego SEA DOGS – można było mieć zastrzeżenia. Programiści z Bethesda Softworks pracują też nad zainstalowaniem większej ilości kamer, żeby można było obejrzeć statek z każdej strony (w środku też). Widać że to, czego ci utalentowani artyści nauczyli się przy okazji wyśmienitego (zwłaszcza pod względem graficznym) ELDER SCROLLS: MORROWIND, nie poszło w las. **Skoro jesteśmy przy grafice, wspomnijmy o planowanych dwóch sferach programu.** W oryginalnej grze bardzo irytowało mnie to, że po zejściu na ląd mój bohater poruszał się... no cóż... co najmniej mało naturalnie (jakby połknął kotwicę). Aby zapobiec temu przykremu zjawisku, autorzy zdecydowali się na tworzenie gry w dwóch płaszczyznach: jedna z nich zajmować będzie się tym, co na morzu, druga zaś będzie modelować interakcje bohatera na lądzie. **Tym razem kierowana przez ciebie postać będzie w stanie dorównać swą sprawnością fizyczną nawet Larze Croft!**

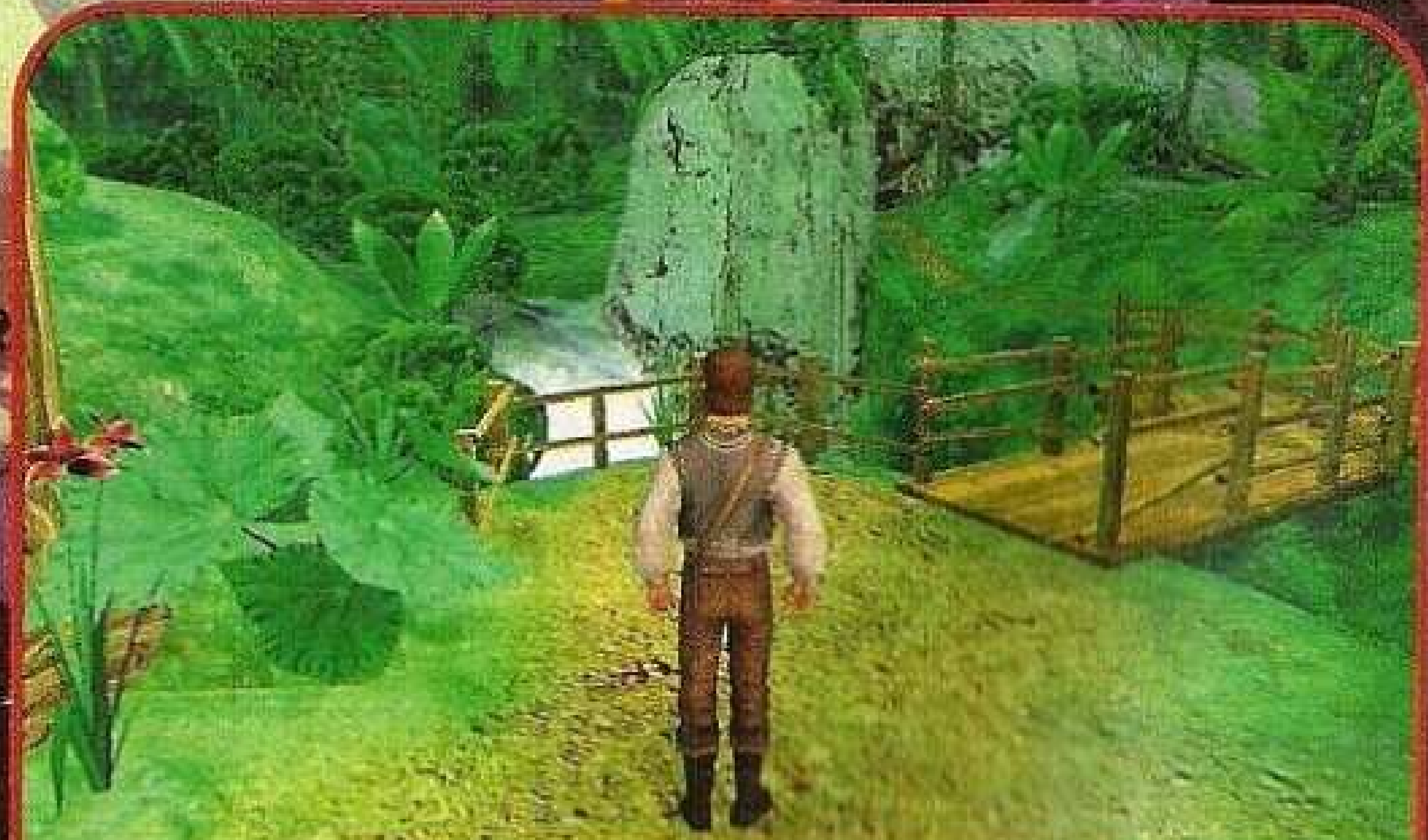

Bitwy morskie odtworzono niezwykle realistycznie

Właśnie! Bohater! O ile w przypadku SEA DOGS z miejsca otrzymywałeś gotową postać, tyle w nadciągającej kontynuacji... będziesz mieć do wyboru dwie postaci. Wprawdzie wciąż nie będzie możliwości tworzenia własnych korsarzy, jednak element RPG ma być w SEA DOGS 2 obecny i wyrazisty. Od tego, jakiego bohatera wybierzesz, zależeć będą twoje początkowe profity i utrudnienia – poszczególne wartości będą się z czasem rozwijać. **Nowością jest możliwość stworzenia drużyny.** NPC (bohaterowie niezależni) nie muszą być wykorzystywani jedynie jako oficerowie – bardzo przydatne jest to, że możesz wyznaczyć marynarza, który podczas abordażu będzie chronił twoje plecy.

Aby zapobiec nudzie, historią SEA DOGS 2 zawiadywać będzie generator poziomów. Przez to struktura gry przypominać ma po trosze DIABLO – ogólne założenia pozostaną za każdym razem jednakowe, lecz każdy wie, że diabeł tkwi w szczegółach. Co istotne, za każdym razem od nowa generowany będzie archipelag stanowiący arenę zdarzeń. Dodajmy jeszcze tryb gry sieciowej (w którym będzie mogło szaleć maksymalnie 16 kapitanów) oraz edytor scenariuszy i środowiska. Dojdziemy tym samym do końcowego wniosku – szykuje się idealny konglomerat RPG i gry w statki.


Prześliczna grafika to wielki plus SEA DOGS 2




Gdy znudzi ci się pływanie lub masz akurat interes na lądzie, możesz zsiąść ze statku i powędrować na piechotę z mieczem w dłoni

http://www.akella.com/seadogs2

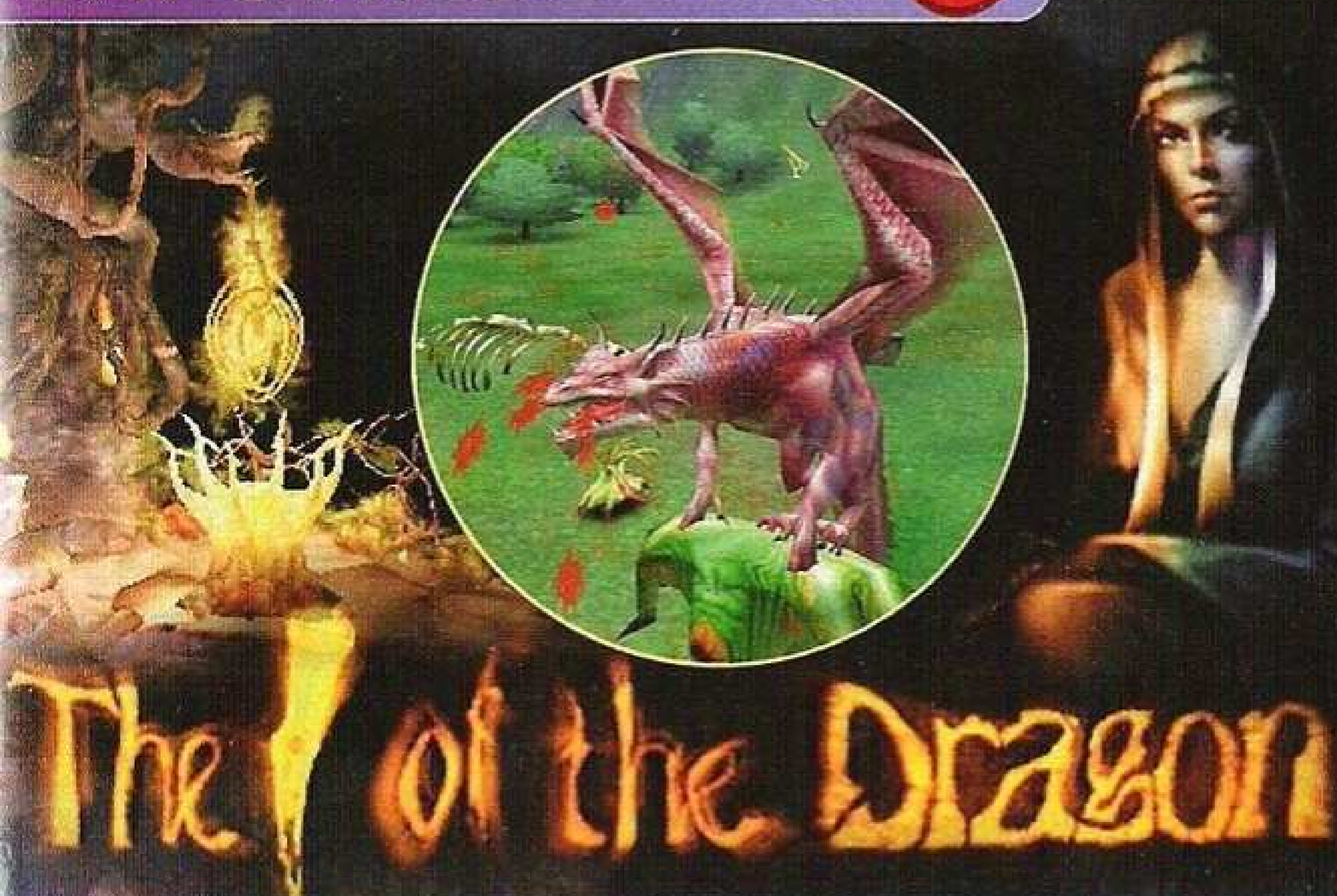


Świetna strona w języku angielskim lub... rosyjskim. Znajdziesz tu mnóstwo materiałów, które mogą cię zainteresować

Sea Dogs 2
Action Adv. / Bethesda / CD Projekt
Premiera: początek 03 | Multi: ✓
PC | PS2 | DC | XB

Miejmy nadzieję, że SEA DOGS 2 wypadnie co najmniej tak dobrze, jak prezentuje się w zapowiedziach. Prorokujemy absolutny hit!

Tekst: Anzelmo





Przybierasz postać ogromnego smoka i szybujesz ponad polami, lasami oraz ludzkimi osadami. Twoim zadaniem jest ocalenie krainy i zniszczenia zła

Moskiewska firma Primal Software do tej pory głównie tworzyła encyklopedie multimedialne, a The I of the Dragon to jej pierwszy duży projekt na rynku growym. Program ten należy do gatunku action RPG, a świat, swego bohatera i przeciwników obserwujesz dzięki enginowi 3D. W The I of the Dragon wcielasz się w postać jednego z trzech potężnych smoków i służysz dobru, gdyż zostałeś wezwany, aby pokonać hordy wrogów napastujących spokojne królestwo. Masz szansę przybrać postać jednego z trzech smoków: ziejącego ogniem wojownika, stosującego zaklęcia maga oraz nekromanty. Twój smoczy bohater zdobywa punkty doświadczenia, osiąga coraz wyższe poziomy doświadczenia, uczy się nowych umiejętności, staje się coraz silniejszy i mądrzejszy, poznaje silniejsze zaklęcia. W czasie rozprawy z wrogami zwiedzisz 30 ogromnych terytoriów (każdy o powierzchni kilkuset kilometrów kwadratowych), spotkasz się z kilkudziesięcioma rodzajami potworów i będziesz mógł wyuczyć się niemal stu czarów, pochodzących z trzech szkół magii.

Autorzy zwrócili szczególną uwagę na przygotowanie atrakcyjnej strony graficznej. Zróżnicowana scenografia (od stepów i pustyń po zaśnieżone wzgórza), przetwarzanie obiektów w czasie rzeczywistym (np. zobaczysz płonące lasy, rozpadające się skały, powstające w ziemi kratery), zróżnicowanie dnia i nocy – te efekty z całą pewnością robią spore wrażenie.

http://www.primal-soft.com



Świetna strona w języku angielskim lub... rosyjskim. Znajdziesz tu mnóstwo materiałów, które mogą cię zainteresować



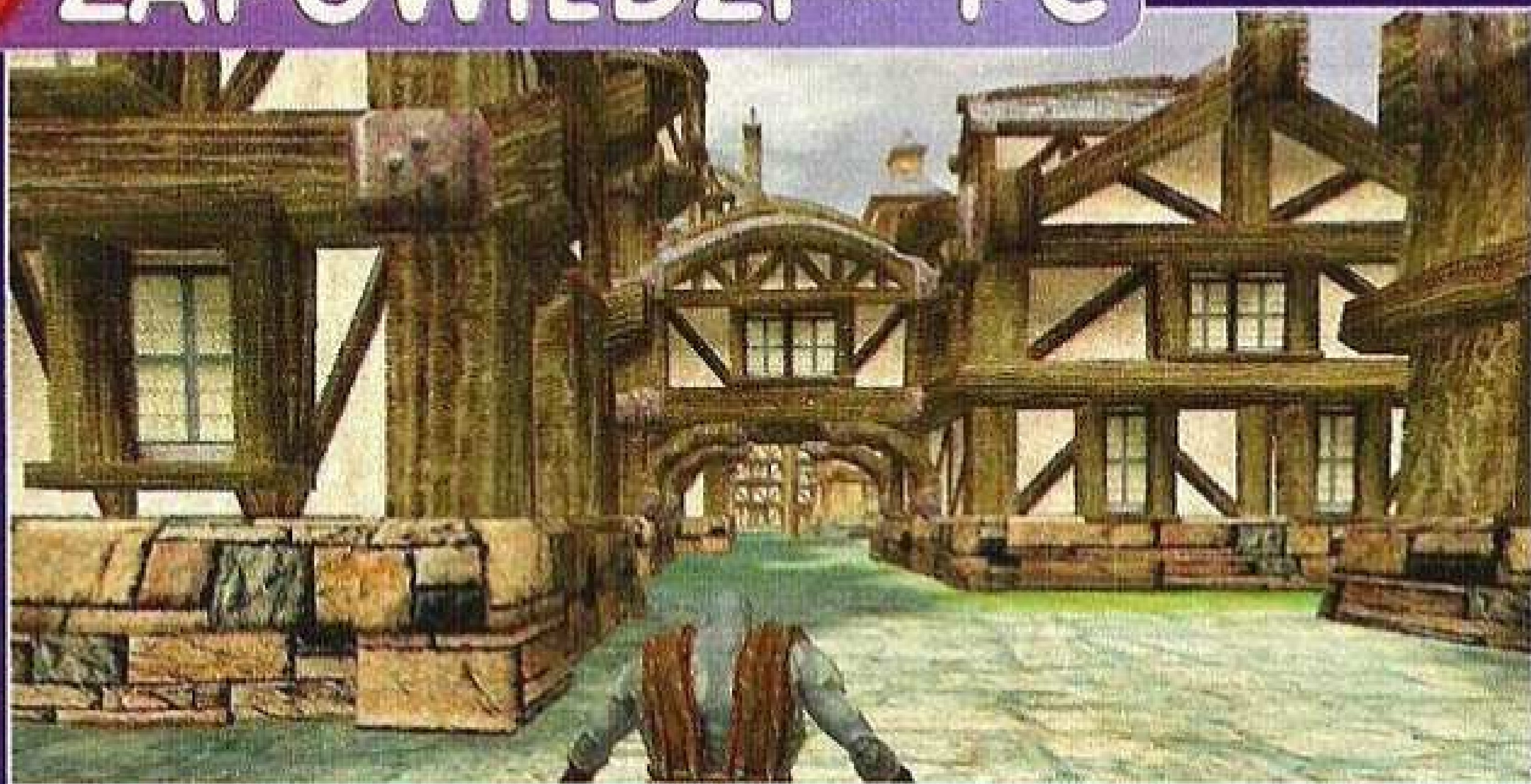
The I of the Dragon oferuje walkę z niemal wszystkim, co się rusza

The I of the Dragon
Action RPG / Primal Software

Premiera: zima 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Zapowiada się całkiem interesująca gra. Zawsze to fajnie zamiast walczyć ze smokami, zostać samemu smokiem!



ASHERON'S CALL 2

Być może warto pomyśleć o usprawnieniu podłączenia do Sieci. ASHERON'S CALL 2 to kolejny przedstawiciel rosnącego w siłę gatunku MMORPG (czyli Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Chociaż niedawno zachwycałeś się ANARCHY ONLINE, wszystko wskazuje na to, że AC2 zmieni wszystko, co o sieciowych erpegach wiedziałeś dotychczas.

Stworzony na potrzeby AC2 silnik graficzny robi duże wrażenie. Krainy są naprawdę duże i przynajmniej w kilku miejscach warto zatrzymać się na dłużej, aby podziwiać okolicę. Znany z pierwszej części, tętniący życiem świat, ustąpi w sequelu miejsca obrazowi nędzy i rozpaczy. Ogromne kolorowe miasta legną w gruzach, zaś zadaniem gracy będzie m.in. przywrócenie światu jego dawnej godności. Im potężniejszy będzie dany użytkownik, tym większy wpływ będzie miał na otaczającą go rzeczywistość – ci najwięksi i najbardziej szanowani mogą np. decydować, które miasta zostaną odbudowane, czy też gdzie wysłana zostanie armia danej frakcji (tak, tak, w AC2 pojawią się armie!).

Jeżeli wierzyć zapowiedziom, ASHERON'S CALL 2 będzie doskonale łączyć atmosferę opowieści tradycyjnego komputerowego erpega z klimatem już w swej definicji nieprzewidywalnej gry sieciowej. Nie wiadomo wprawdzie do końca, na czym będzie to polegać, ale jeśli cała gra będzie wyglądać tak, jak prezentuje się na screenach, to szykuje się... coś wspaniałego.

ASHERON'S CALL 2	PC
Producent: **Turbine Entertainment**	Premiera: **zima 2002**







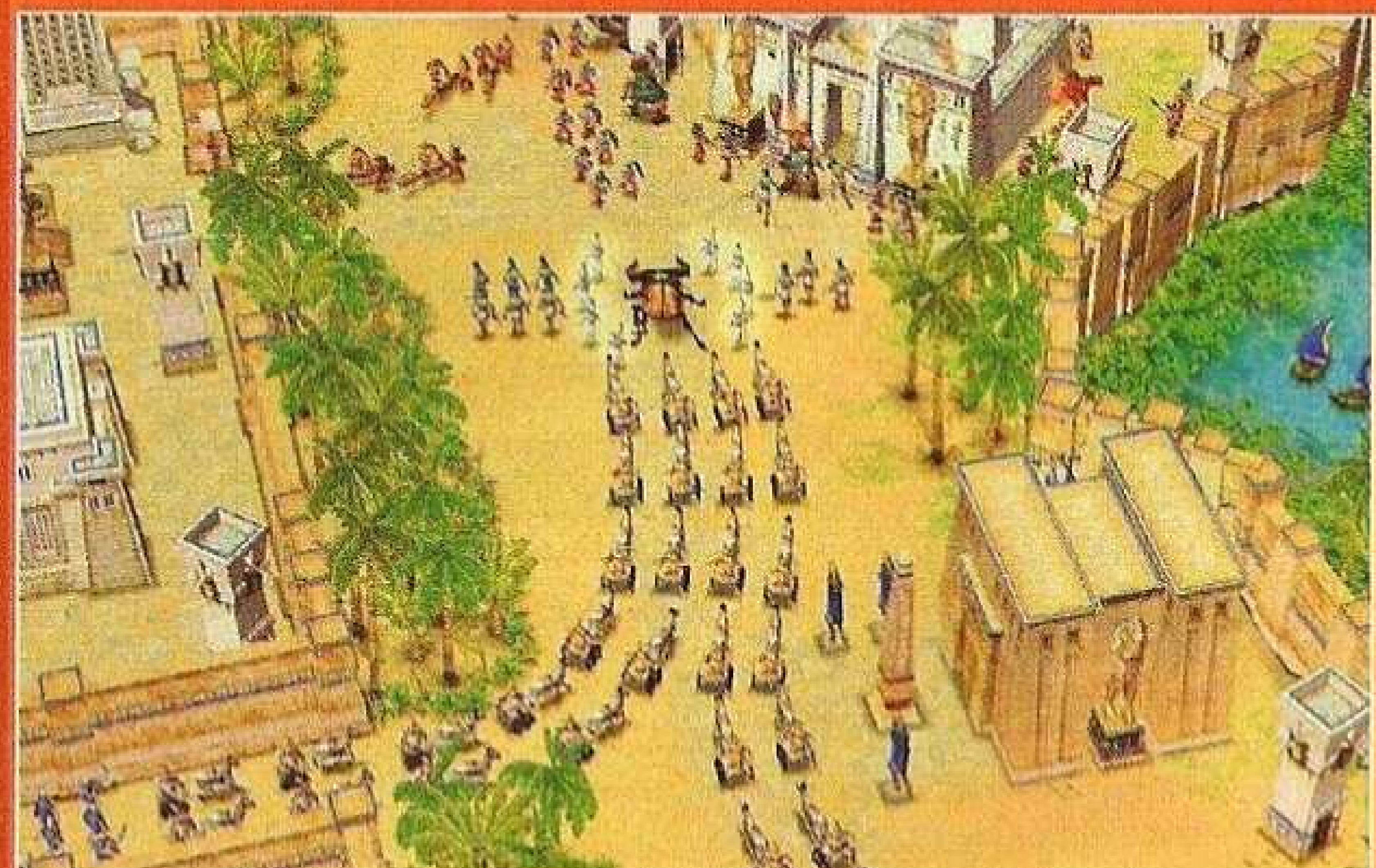
AGE OF MYTHOLOGY

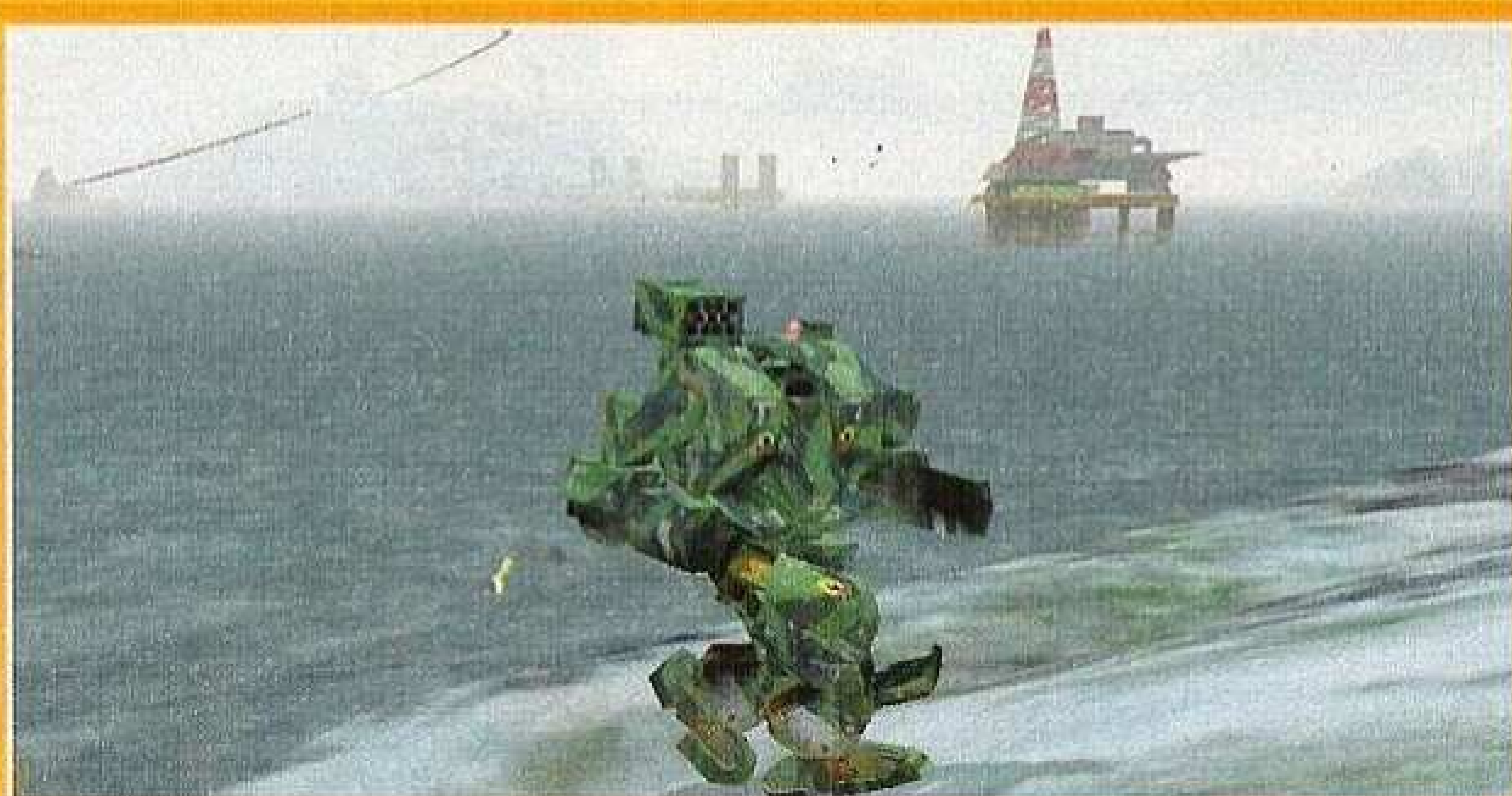
Twórcy AGE OF EMPIRES kontratakują! W swej najnowszej grze ludzie z Ensemble planują przenieść cię do świata legend i baśni. Już w tym momencie warto zauważyć, że – przynajmniej pod względem graficznym – AGE OF MYTHOLOGY prezentuje się nader okazale. Olbrzymi świat będzie całkowicie trójwymiarowy i okraszony mnóstwem cieszących oko szczegółów. Poza takimi „standardami", jak zmienne warunki pogodowe czy półprzezroczysta animowana woda, ludzie z Ensemble Studios obiecują powalić nas na glebę rewelacyjnie opracowanymi efektami specjalnymi, takimi jak erupcje wulkanów, trzęsienia ziemi, tornada. W tym oto efektownym świecie będziesz mógł pokierować losami cywilizacji starożytnych Greków, Rzymian, Egipcjan lub Ludów Północy.

Skojarzenia z AGE OF EMPIRES są tu jak najbardziej na miejscu – system rozwoju cywilizacji, interfejs i tym podobne szczegóły będą bowiem w obu grach bardzo zbieżne. Różnica – poza grafiką i dźwiękiem – polegać ma na tym, że w MYTHOLOGY pojawią się siły nadprzyrodzone. Odpowiednia ilość złożonych ofiar zapewni danej społeczności przychylność konkretnego bóstwa (a także możliwość wznoszenia modłów o wsparcie materialne lub eksterminację przeciwnika), zaś szeregi armii będzie można zasilić istotami fantastycznymi, jak gryfy, smoki czy minotaury.

O ile AGE OF MYTHOLOGY nie zapowiada się jako najbardziej oryginalna gra na świecie (podobne rozwiązania pojawiły się m.in. w INVICTUS czy też – po części przynajmniej – w POPULOUS), tyle pod względem oprawy audiowizualnej zdaje się nie mieć pośród konkurentów sobie równych. Pożyjemy, zobaczymy. Wszystko wyjaśni się już po wakacjach.

AGE OF MYTHOLOGY	PC
Producent: **Ensemble Studios**	Premiera: **październik 2002**





MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

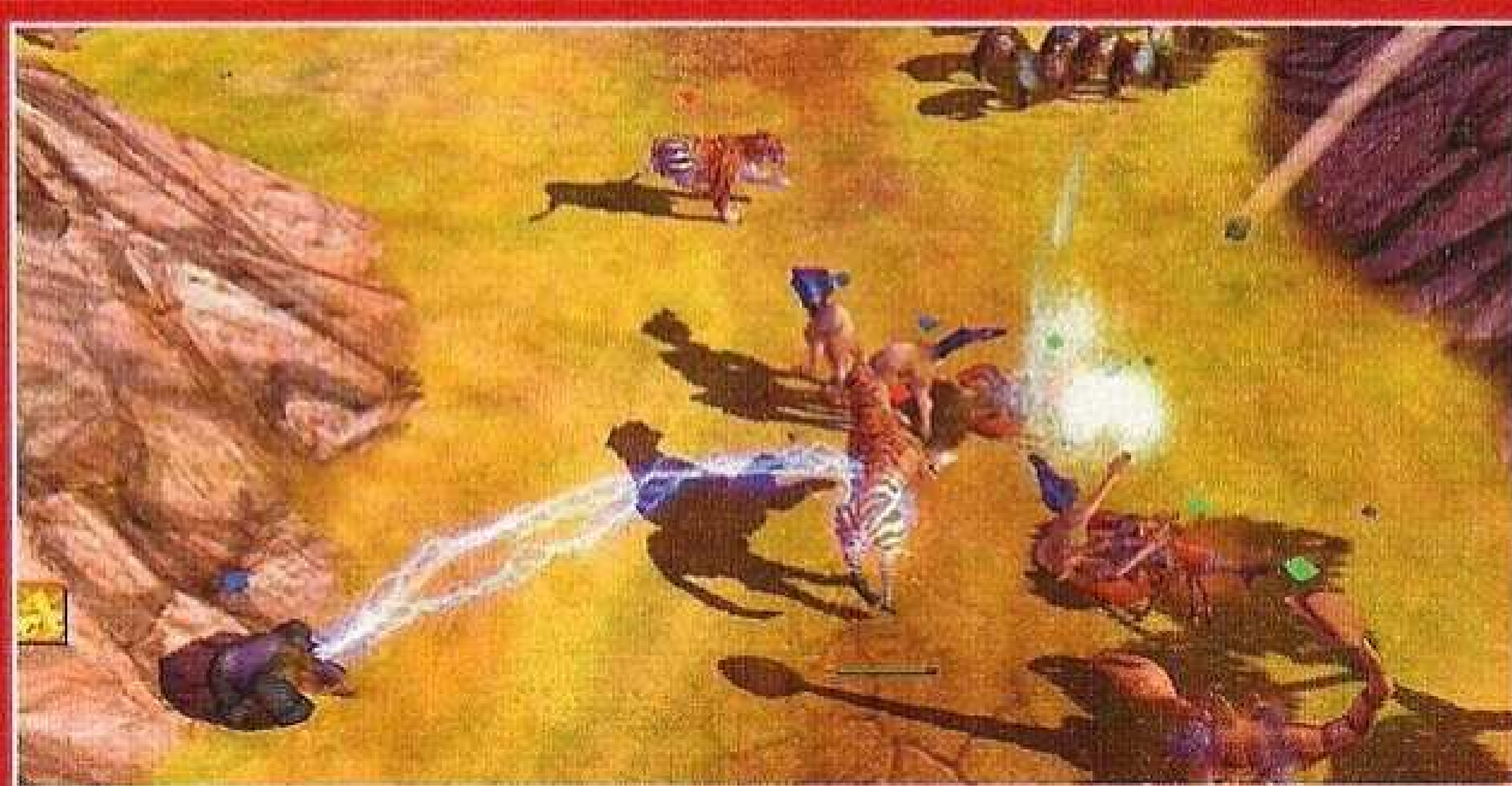
Tytuł ten zapowiada się szczególnie smakowicie, chociaż nie może być tutaj mowy o żadnej rewolucji. MERCENARIES to najnowszy dodatek typu stand-alone, co w praktyce oznacza, że aby zagrać, nie będziesz musiał posiadać oryginalnego (ani skopiowanego) egzemplarza MECHWARRIOR 4. To naprawdę cieszący szczegół. A teraz niech przemówią liczby! Na „Najemników" będzie składać się 40 nowych misji, około 35 rodzajów Mechów, a także usprawniony tryb multiplayer. W tym ostatnim przypadku interesujący wydaje się szczególnie tryb Koloseum, który przypominać będzie trochę „drabinkę" z sieciowych rozgrywek w np. DIABLO 2. Po raz pierwszy w historii serii możliwa będzie też współpraca z jednostkami sojuszniczymi na polu walki – gracze otrzymają nowe menu z nowymi rozkazami, które mają być ponoć niezbędne do przeprowadzania finezyjnych zgrupowanych natarć (yay).

Jak zapewne domyślasz się z tytułu gry, w MERCENARIES nie honor będzie najwyższym celem, lecz – tak jak w życiu – kasa. To za nią będziesz mógł kupić nowy sprzęt i wynająć ludzi. Wreszcie – będziesz mógł też oddać się „pod opiekę" jednemu z większych klanów pilotów Mechów. Wybór ten będzie determinował w zasadzie wszystko – początkowe profity, dostępny sprzęt a także to, kto będzie twoim wrogiem, a kto – przyjacielem.

Jedyny szkopuł leży w tym, że sporo wody w rzece zdąży upłynąć, nim będziesz mógł położyć na MECHWARRIOR 4: MERCENARIES łapska. Premiera gry planowana jest dopiero na najbliższą zimę, a i tego terminu nie można być tak do końca pewnym. A może się uda?

MECHWARRIOR 4 MERCENARIES | **PC**
Producent: **Cyberlore Studios** Premiera: **zima 2002**





IMPOSSIBLE CREATURES

Weź klimat lat 30. minionego stulecia, dodaj atmosferę książek Artura Conan Doyle'a i dopraw do smaku wątkiem manipulacji genami, jaki pojawił się np. w EVOLVA. Otrzymany efekt końcowy będzie nazywał się IMPOSSIBLE CREATURES. Proste? Proste. Zwłaszcza, jeśli ma się takie doświadczenie w branży gier, jakie mają chłopaki z Relic Entertainment.

Ojcowie doskonałego HOMEWORLD postanowili przenieść się z zimnego Kosmosu na tropikalne wyspy zamieszkałe przez ponad 50 gatunków zwierząt. Jeżeli myślisz, że to niewiele, ludzie z Relic całkowicie się z tobą zgodzą. Dlatego też poszczególne gatunki będzie można ze sobą łączyć i wymogi rzeczywistości nie będą mieć tu nic do rzeczy. Masz ochotę skrzyżować karpia z hipopotamem? Ależ proszę bardzo. Kryterium skuteczności mieszanki jest tylko jedno – przydatność mutanta w walce. Chociaż IMPOSSIBLE CREATURES ma być najprawdziwszym RTS'em, autorzy gry postanowili skupić się na dwóch tylko elementach – na planowaniu taktycznym oraz na wspomnianej już walce. W grze obecne będzie zaplecze, o które trzeba zadbać, lecz autorzy z Relic obiecują, że element ten nie będzie odrywał użytkownika od tego, co najważniejsze, czyli od radosnej demolki wszystkiego, co należy do przeciwnika.

Długowieczność ma zapewnić grze jej tryb multiplayer. Tak wynika przynajmniej z entuzjastycznych zapowiedzi wydawcy. Sześciu graczy będzie mogło toczyć zaciekłe boje na należącym do koncernu Microsoft serwerze Zone. A gdy graczom już całkowicie znudzi się kampania i zabawa grupowa, będą mogli spróbować swych sił przy edytorze poziomów. Ten ma być wręcz banalny w obsłudze.

IMPOSSIBLE CREATURES | **PC**
Producent: **Relic Entertainment** Premiera: **początek 2003**





DEUS EX 2

DEUS EX – połączenie gry akcji, przygodówki i role-play – zyskał ogromną popularność wśród graczy i otrzymał świetne noty recenzentów. Nic więc dziwnego, że pełną parą toczą się prace nad drugą częścią programu, którego fabuła będzie płynną kontynuacją części pierwszej. Tym razem znów wcielisz się w postać agenta Dantona (możesz wybrać profesję np. hakera czy najemnika), ale dodatkowo zaistnieje możliwość przyjęcia postaci bohatera-kobiety. W DEUS EX 2 akcja toczy się w cyberpunkowym świecie nieodległej przyszłości. Znowu odwiedzisz tajemnicze laboratoria i sekretne bazy, zwiedzisz futurystyczne miasta, zapoznasz się z nieprawdopodobnymi wynalazkami, zmierzysz w walce z agresywnymi robotami, a nawet zyskasz możliwość wszczepienia swemu herosowi specjalnych elektronicznych implantów. W DE 2 dwie rzeczy zasługują na szczególną uwagę. Po pierwsze, świat znowu będzie ogromny, fabuła nieliniowa (mnóstwo pobocznych misji i zleceń), a ty otrzymasz możliwość swobodnego zwiedzania świata gry. Po drugie, wreszcie na wysokim poziomie ma stać grafika, a to dzięki dwóm programom: ulepszonemu enginowi Unreal Warfare oraz systemowi Havok, odpowiadającemu za fizykę gry. Dzięki temu zobaczymy rewelacyjne efekty specjalne. Autorzy zapewniają również, że na wysokim poziomie stać będzie inteligencja napotkanych przez bohatera postaci. I to zarówno jeśli chodzi o spryt wykazywany w czasie walki, jak i mądrość w toku prowadzenia rozmów (np. postać zapamięta poprzednią rozmowę z bohaterem i wyciągnie z niej wnioski).

Interesujące jest to, że prowadząc postać cwanego hakera, będziesz mógł uniknąć zabicia jakiejkolwiek istoty w ciągu trwania całej gry. Jak na role-play akcji pomysł ten jest naprawdę niezwykły!

DEUS EX 2 | **PC**
Producent: Ion Storm | **Premiera: 2003**

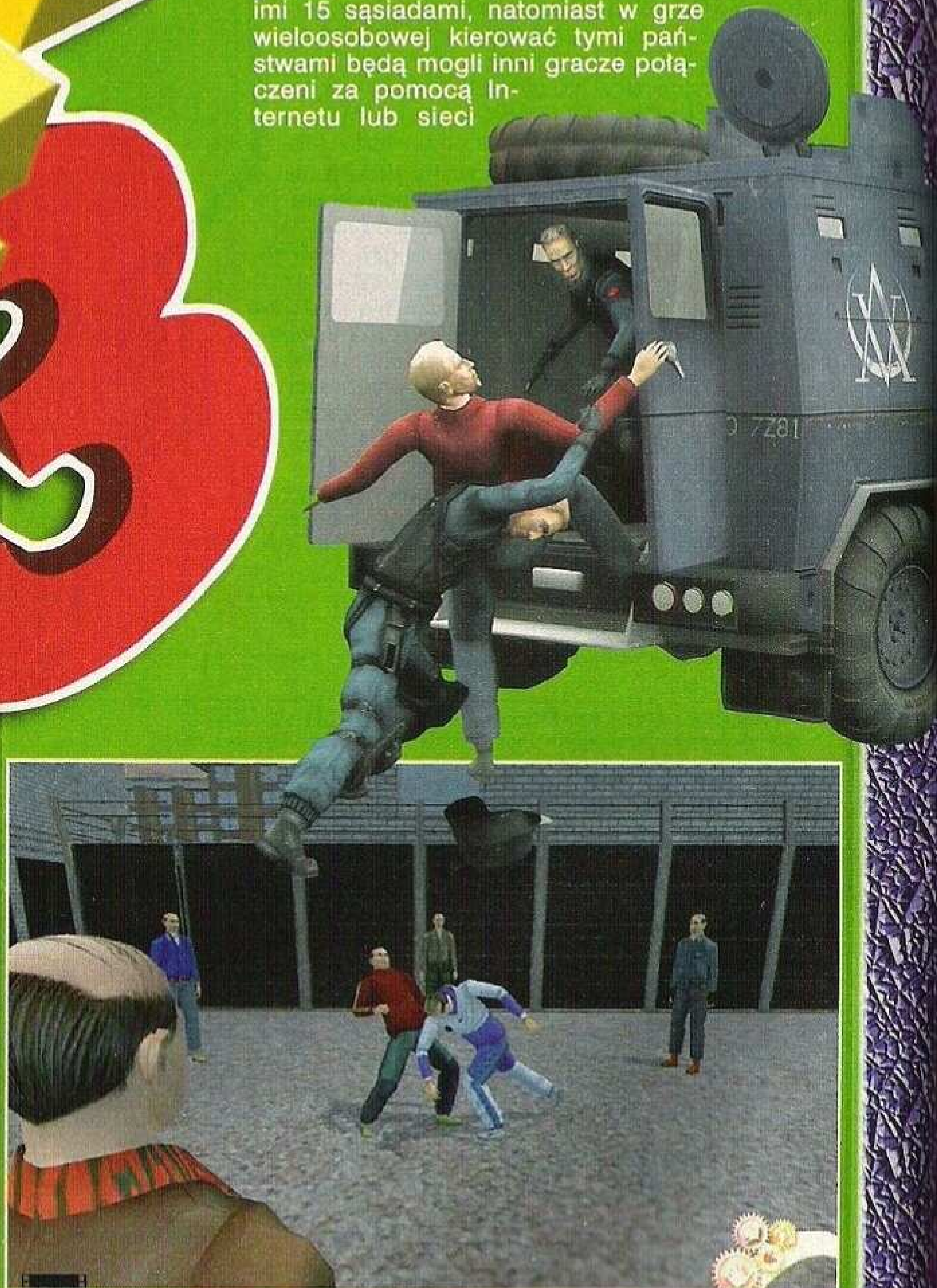




REPUBLIC: THE REVOLUTION

Szefem tego projektu jest Demis Hassabis, człowiek odpowiedzialny za powstanie całkiem niezłej gierki zatytułowanej THEME PARK. Tym razem jednak szef Elixir Studios wziął się za projekt znacznie bardziej ambitny niż przygotowywanie zabawy w parku rozrywek. W REPUBLIC będziesz miał okazję wcielić się w rolę prezydenta nowo powstałego państwa o dźwięcznej – choć nieco dziwnej – nazwie Novistrana.

Będąc przywódcą politycznym, będziesz musiał zmierzyć się nie tylko z wewnętrzną opozycją, ale i podłymi knowaniami ościennych mocarstw. W grze przeznaczonej dla pojedynczego gracza komputer będzie sterować twoimi 15 sąsiadami, natomiast w grze wieloosobowej kierować tymi państwami będą mogli inni gracze połączeni za pomocą Internetu lub sieci







lokalnej. REPUBLIC – podobnie jak Tropico, tylko na gigantyczną skalę – ma być symulacją życia społeczeństwa. Zobaczysz miasta i osady, w których żyją i pracują ludzie, mający swoje opinie i poglądy, preferencje polityczne oraz plany. Jeśli zechcesz, będziesz mógł obserwować życie swych poddanych: drogę do pracy i do domu, zakupy, wypoczynek. Wszystko to zostanie przedstawione za pomocą trójwymiarowej grafiki.

Do twojej dyspozycji stanie cała paleta działań wojennych i politycznych, ale będziesz mógł też posługiwać się bodźcami ekonomicznymi oraz propagandowymi. Oczywiście do sprawnego zarządzania państwem potrzebna ci będzie cała armia ekspertów, poczynając od dowódców wojskowych poprzez finansistów i gwiazdy telewizji, aż do przywódców kościelnych. Nie poprzestaniesz jednak na metodach legalnych lub półlegalnych. Jak każdy polityk małego i zapomnianego przez Boga i ludzi państewka, będziesz mógł też skorzystać z metod całkowicie nielegalnych np. przeprowadzić zamachy na politycznych przeciwników lub przygotować przeciw nim fałszywe oskarżenia. Zastosujesz przekupstwo, wzniecisz zamieszki, wyślesz szpiegów, wypierzesz brudne pieniądze... cóż, świetlana kariera, prawda? Jednak przed tobą pojawią się różne drogi rozwoju postaci. Na przykład kariera uczciwego polityka i biznesmena, starającego się dojść do władzy etycznymi metodami, kariera charyzmatycznego przywódcy religijnego, twardogłowego generała, wierzącego, że władzę można przynieść na lufach karabinów itp. Gra zapowiada się na nieprawdopodobny hit, ale autorzy złożyli tak wiele obietnic, że dotrzymanie ich wszystkich stanie się na pewno twardym orzechem do zgryzienia.

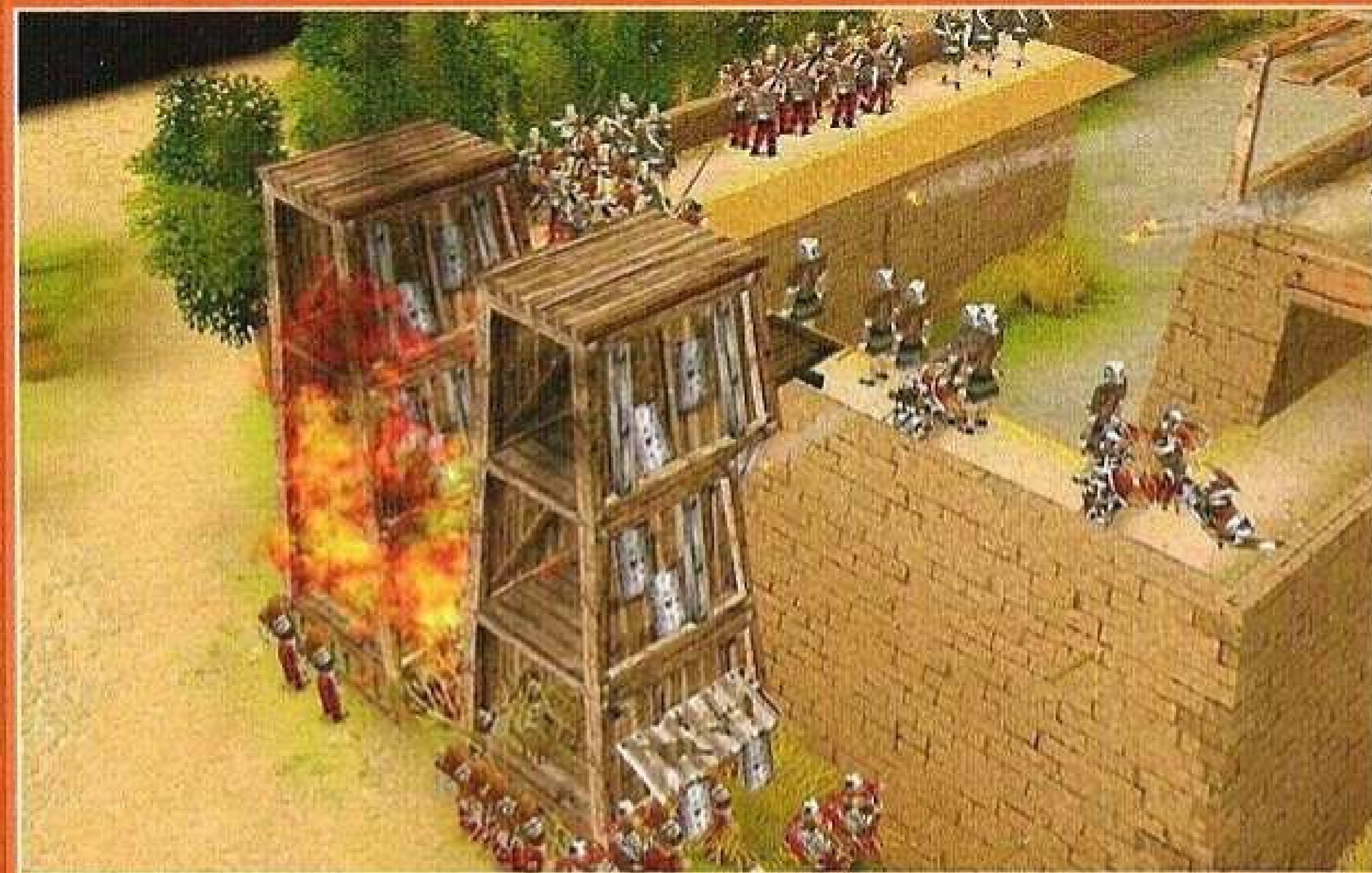
REPUBLIC: THE REVOLUTION	PC
Producent: Elixir Studio	Premiera: grudzień 2002

PRAETORIANS

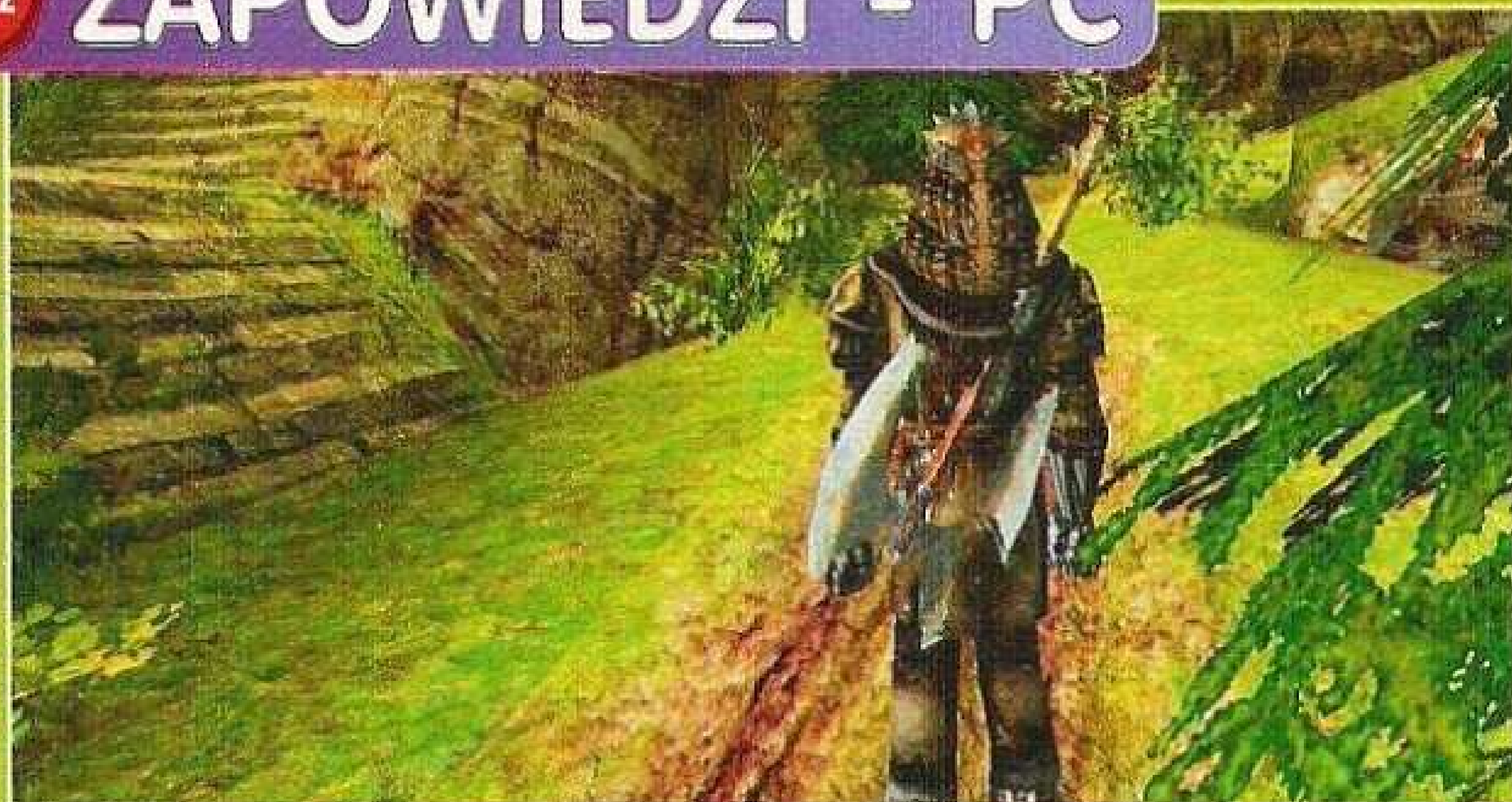
PRETORIANIE powstają w słynnym hiszpańskim Pyro Studios, gdzie stworzono megahit zatytułowany COMMANDOS. PRETORIANIE zaproponują podobny rodzaj rozrywki. Nie będzie to jednak typowa strategia czasu rzeczywistego, gdzie ważnym czynnikiem jest rozbudowa bazy, wydobywanie surowców, tworzenie nowych oddziałów itp. Tutaj w czasie trwania misji będziesz dysponować ograniczoną liczbą jednostek, czyli wykażesz się znajomością taktyki, a nie strategii. Gra opowie o nadzwyczaj ciekawych czasach (chociaż bardzo, ale to bardzo odległych od „komandoskiej" II Wojny Światowej). Będziesz mieć do czynienia z wojnami toczonymi za czasów Imperium Rzymskiego. Otrzymasz możliwość rozegrania kampanii, wcielając się w postać dzielnego rzymskiego wodza. Twoim zadaniem będzie pokonanie Barbarzyńców (Galów i German) oraz Egipcjan. Jednak w trakcie gry wieloosobowej będziesz mógł już skorzystać z wojsk swych przeciwników z gry jednoosobowej i sam walczyć na czele Barbarzyńców lub Egipcjan oraz gromić rzymskie legiony. W czasie prowadzenia wojny ogromne znaczenie mieć będzie rozumne wykorzystanie możliwości poszczególnych oddziałów, umiejętne ustawianie ich w formacje czy korzystanie z ciężkiego sprzętu bojowego, takiego jak tarany lub katapulty. Prawdopodobnie niewielka będzie liczba dostępnych rodzajów oddziałów (niewiele ponad dziesięć), ale za to ich zdolności bitewne mają być znacząco zróżnicowane. Autorzy zaznaczają też, że istotnym elementem będzie sprawne korzystanie z umiejętności dowódców poszczególnych zgrupowań. Pyro Studios pieczołowicie zadbała o stronę historyczno-scenograficzną produktu. Każda jednostka ma zostać realistycznie odtworzona, łącznie z właściwą dla niej bronią czy rynsztunkiem.

PRAETORIANS	PC
Producent: Pyro Studios	Premiera: listopad 2002





Tekst: Jacek „Randall" Jaruga





GOTHIC II

Zagorzałych fanów GOTHICA powinna ucieszyć wiadomość, że powstaje właśnie sequel tej gry. Na międzynarodowych targach komputerowych w Mieście Aniołów, które odbyły się w maju 2002 roku, gra zdobyła pierwszą nagrodę w kategorii „Najlepsze RPG fantasy".

Bariera ochronna nad kolonią więzienną zanika po potężnym trzęsieniu ziemi. Jesteś jednym z więźniów, którzy przeżyli katastrofę. Na twoje nieszczęście, zostałeś uwięziony w jaskiniach podziemnej świątyni, gdzie przetrwałeś o chlebie i wodzie 6 miesięcy. Trzęsienie wywołało jeszcze jeden nieprzewidziany skutek uboczny – pojawił się międzywymiarowy portal. Początkowo wydawał się on niezbyt szkodliwy. Pojedyncze demony zaczęły pojawiać się i znikać. Wkrótce jednak portal poszerzył się i świat zalały hordy demonów. Uwolniony przez demonologa Xardasa, masz za zadanie pomóc królowi w wojnie przeciw zielonoskórym armiom orków, które maszerują w kierunku portalu, grabiąc z niespotykanym barbarzyństwem miasto za miastem. Twoim zadaniem będzie dokopać Xardasowi (zaprzedał się demonom, a może go posiadły?), naprawić portal i przywrócić porządek w galaktyce. To znaczy w twoim świecie.... Jeśli chodzi o zmiany, poprawiono w GOTHIC II interfejs, który był w pierwszej części bardzo niewygodny. Teraz ma on być ponoć bardzo intuicyjny w obsłudze. Wnioskując ze screenów dostępnych na Sieci, gierka będzie miała bajeczną grafikę. Wiąże się to jednak z dosyć wysokimi wymaganiami sprzętowymi: min. 256 MB RAM i GeForce 2 z 64 MB. Szybko unowocześniaj swój komputer, gdyż premiera już na jesieni tego roku.

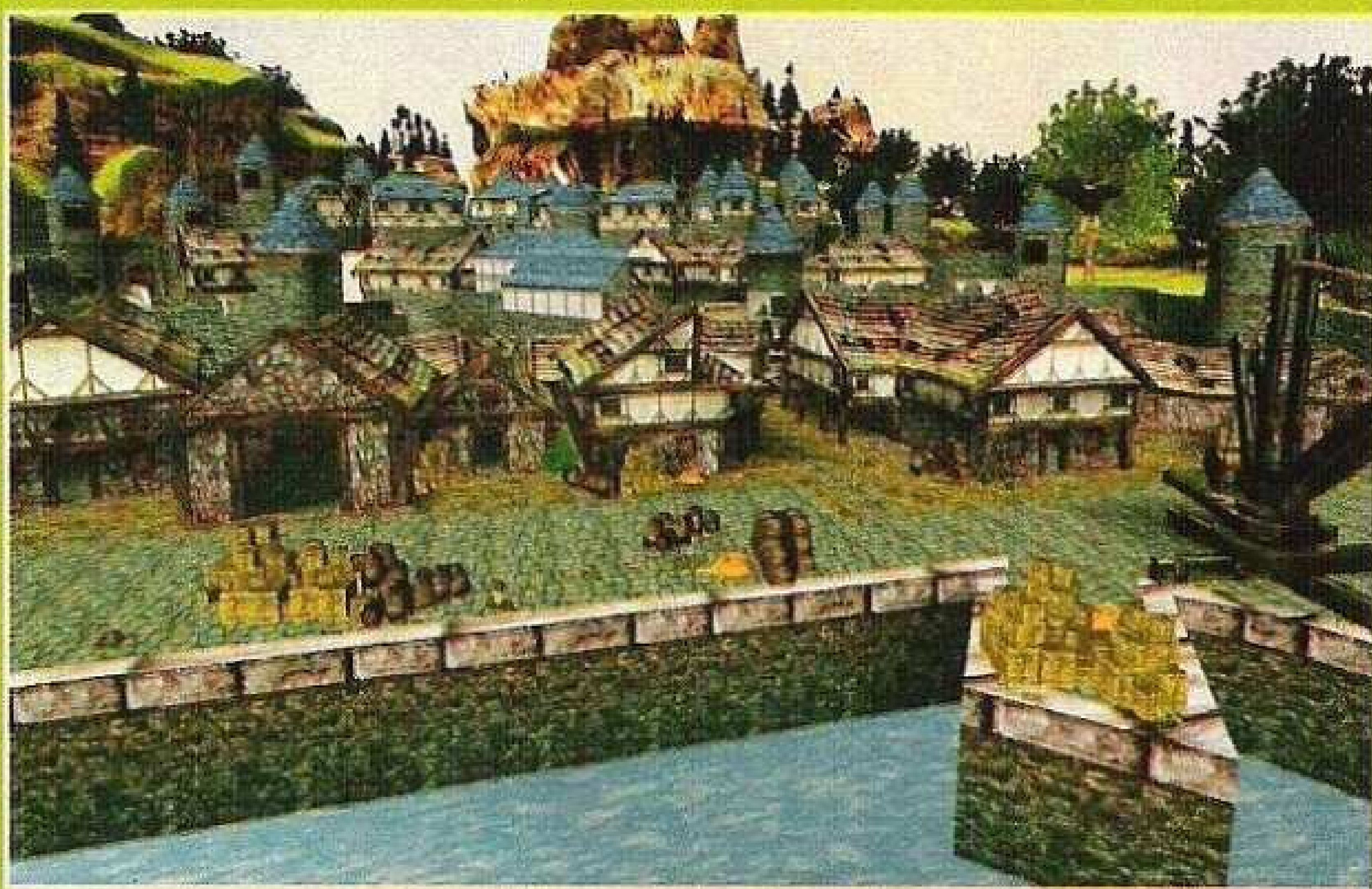
GOTHIC II	PC
Producent: JoWood	Premiera: jesień 02

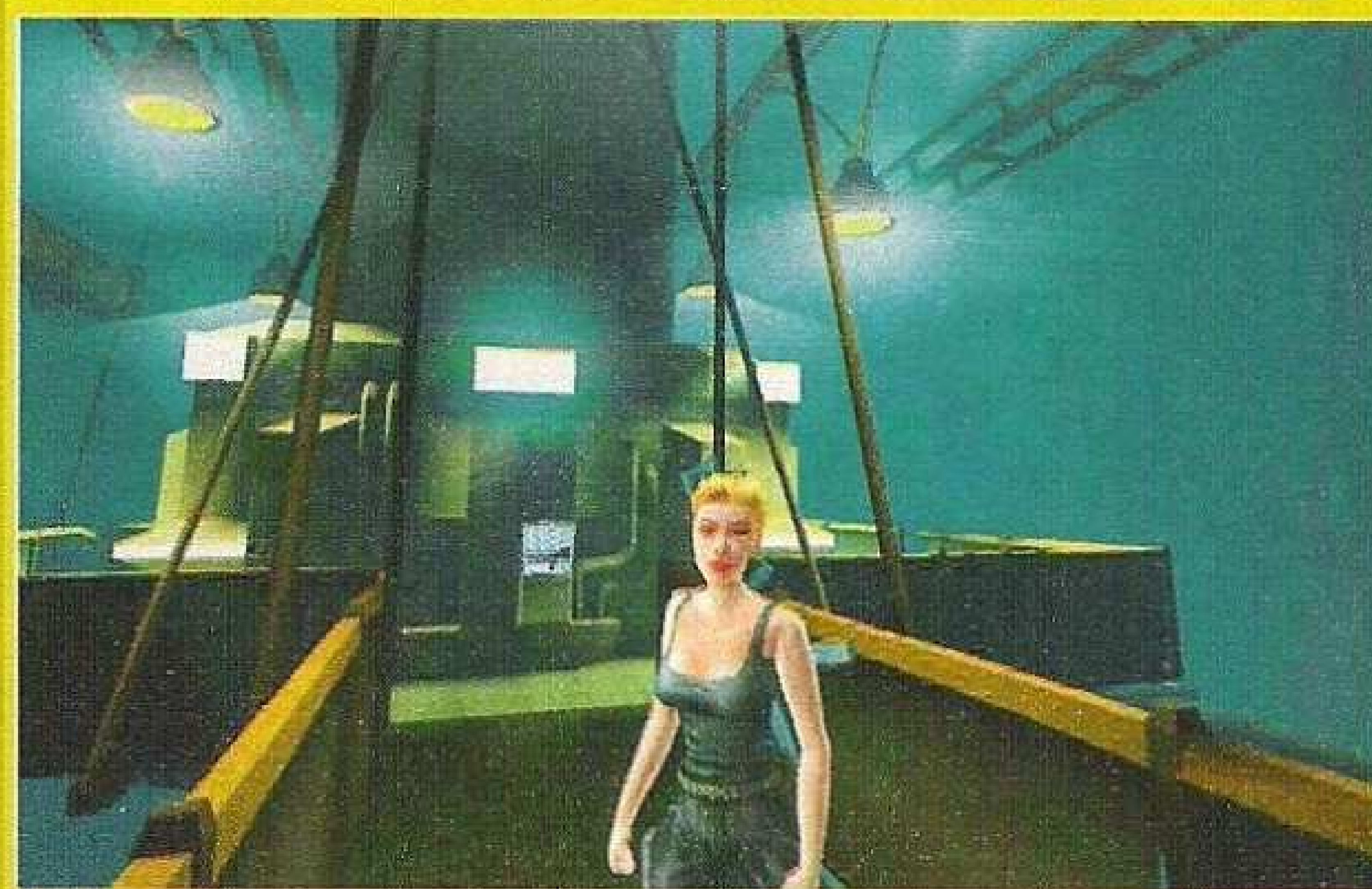


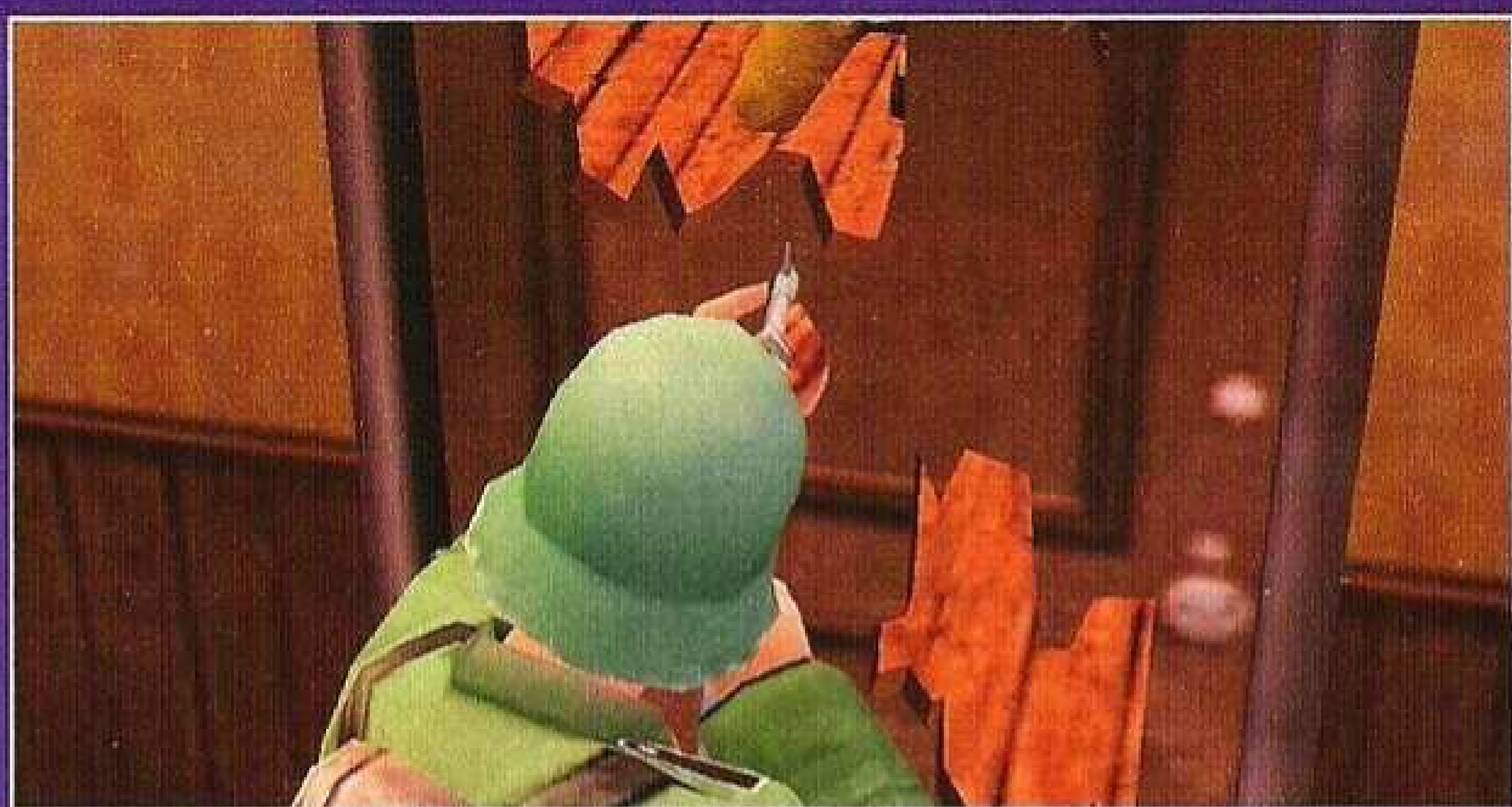
KITTY HAWK

Młodsza siostra Lary Croft wkracza do akcji. Kitty Hawk (vel Kicia Jastrząb) jest pilotem helikoptera amerykańskich oddziałów specjalnych marynarki wojennej (Navy S.E.A.L.). Podczas misji nad jedną z wysp w rejonie Oceanu Spokojnego ona i jej chłopak – major Jeffrey – zostają zestrzeleni. Major ginie, a panna K., uzbrojona tylko w pistolet, wyrusza w poszukiwaniu winowajców (dramat brazylijski w 24938 odcinkach). Oczywiście twoim zadaniem, drogi graczu, jest wyciągnięcie jej z tej opresji. Okazuje się, że pozornie opuszczona wyspa wcale nie jest opuszczona i dzieją się na niej dosyć niepokojące rzeczy. Będąc zdolną dziewczynką, nawiązujesz (jako Kicia) kontakt z kwaterą główną marynarki. Dowództwo informuje cię jednak o niemożliwości wysłania wsparcia dopóty, dopóki wroga obrona przeciwlotnicza jest sprawna. Jeśli chciałbyś wyjść cało z tej kabały, musisz zniszczyć wspomnianą obronę. W trakcie trwania misji spotykasz pozbawionego skrupułów pułkownika Pułkownika (sic!), który okazuje się być odpowiedzialnym za zestrzelenie helikoptera oraz śmierć majora. Dalsze odkrycia prowadzą do wniosku, iż gość współpracuje z grupą naukowców – specjalistów od badań genetycznych i biologii molekularnej – w celu stworzenia tzw. superżołnierza. Czy potrafisz stawić czoła przerażającemu Pułkownikowi oraz jego niezliczonym kohortom? Gra wydaje się trzymać standardy swojego gatunku – prezentuje się znakomicie, zaś system sterowania nie powinien nikomu sprawić kłopotów.

KITTY HAWK	PC
Producent: JoWood	Premiera: jesień 02









SILENT STORM

Baczność żołnierzu! Sierżant Klikowski nauczy cię na trójwymiarowym symulatorze SILENT STORM, jak władać bronią białą, palną, materiałami wybuchowymi oraz, co najważniejsze, jak działać z głową. Spocznij! Teren działania: Europa – 1943 rok. Będziesz miał obowiązek wzięcia udziału w jednej z dwóch niezależnych kampanii po stronie Aliantów albo po stronie wojsk Osi. Bez względu na to, którą stronę wybierzesz, w swoich działaniach będziesz wspomagany przez ponad 40 różnej narodowości najemników specjalizujących się w sześciu profesjach. Akcje bojowe toczą się na tyłach wroga. Bez głupich skojarzeń szeregowy. Generowane misje są nieliniowe, a prawie każde zadanie można wykonać na kilka sposobów. Pamiętaj, jest to symulator, gdzie obowiązują wszystkie prawa fizyki. Jeżeli wiesz, że wróg stoi za drewnianą ścianą, możesz skutecznie użyć karabinu. Jeśli wysadzisz skład amunicji, lepiej, abyś nie był w tym czasie w pobliżu. Materiałami wybuchowymi możesz zniszczyć prawie wszystko, zaczynając od pojazdów, poprzez podziemne budowle, a kończąc na wielopoziomowych budynkach. Scenariusze nie narzucają żadnych ograniczeń w tym względzie. Broń, której będziesz używać, to autentyki z epoki, zaprojektowane na podstawie archiwalnych dokumentów, włącznie z modelami prototypowymi. Oddział dobieraj tak, aby potrafił używać przydzielonej broni. Z naszego doświadczenia wynika, iż najlepiej sprawdzają się zespoły sześcioosobowe. Po zakończeniu powyższego treningu sabotaż w twoim wykonaniu będzie sztuką. Do komputerów rozejść się! Smutną wiadomość zostawiam na koniec – premiera gry przewidywana jest dopiero na wiosnę 2003 roku.

SILENT STORM	PC
Producent: **JoWood**	Premiera: **wiosna 03**



THE GUILD – EUROPA 1400

Nadchodzi nowa epoka dla gatunku historycznych gier strategicznych. Jej zapowiedzią jest THE GUILD – EUROPA 1400. Nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, żeby wpaść na to, iż akcja będzie się toczyć w średniowieczu. Jeśli marzyłeś o rzuceniu się w wir historii i odciśnięciu piętna na ówczesnym świecie – weź urlop – czeka cię dużo bezsennych nocy przed ekranem monitora. Programiści z JoWood obdarzą cię bowiem połączeniem RPG, strategii czasu rzeczywistego, symulacji ekonomicznej oraz symulacji codziennego życia mieszkańców wieków średnich, które będziesz oczywiście współtworzył. Do wyboru jest 12 ścieżek kariery – od kowala, poprzez alchemika czy właściciela szynku, a na księżulu bądź złodzieju kończąc. A może wolisz rozpocząć karierę polityka? Tutaj możliwości są bardzo szerokie – ponad 30 różnych biur oraz 72 stanowiska administracyjne. Możesz utrudniać życie swoim przeciwnikom poprzez sabotaż, rozgrywki polityczne, konspirację czy przebiegłe intrygi. Jeżeli się tym znudzisz, do zbadania są jeszcze cztery historyczne miasta o populacji przekraczającej 500 mieszkańców. Podróżując ich ulicami, bacznie uważaj na sakiewkę, gdyż tutejsi rabusie mogą cię jej skutecznie pozbawić. Jeśli jednak wywiedziesz ich w pole, to znaczy, że nie jesteś pechowcem i pewnie unikniesz morowego powietrza czy innych epidemii, tak popularnych w zaułkach przeludnionych średniowiecznych miast. Miłośnicy historii tego okresu dziejowego będą mieli ułatwione zadanie, ponieważ zdarzenia historyczne mają wpływ na przebieg rozgrywki. Dla mnie bomba.

GUILD 1400	PC
Producent: **JoWood**	Premiera: **jesień 02**



Tekst: Paweł 'Cyberbishi' Karaszewski



XIII

Czy ten tytuł przełamie stereotypy związane z cyfrą „trzynaście" i pozwoli grze osiągnąć rynkowy sukces? O tym przekonasz się dopiero po premierze, czyli najwcześniej na początku przyszłego roku. Wtedy będziesz mógł ocenić najnowsze dziecko Ubi Softu.

XIII należy do gatunku First Person Perspective, lecz z pewnością nie można przyrównać jej do MEDAL OF HONOR, SERIOUS SAM czy ALIENS vs. PREDATOR. Tutaj dużą rolę odgrywać będzie część fabularna. Wyobraź sobie, że budzisz się na plaży, nie wiedząc, kim jesteś i gdzie się znajdujesz. Wraz z rozwojem fabuły dowiadujesz się o swoich niesamowitych zdolnościach militarnych oraz o tym, że jesteś członkiem grupy spiskującej przeciw rządowi USA. Chociaż główny bohater ma szósty zmysł pozwalający wykrywać niebezpieczeństwo, jednak w odzyskaniu pamięci pomocne będą osoby trzecie. Podczas rozgrywki bohater miewa przebłyski pamięci i wtedy dowiaduje się nieco o swojej przeszłości. W tej płaszczyźnie zabawy też będziesz mógł uczestniczyć.

W tego typu programach ważną kwestią jest broń, ale pod tym względem nie można spodziewać się niczego nadzwyczajnego. Do wyboru będziesz miał np. berettę, M16, AK47.

Jeśli chodzi o grafikę, to już teraz można spodziewać się przełomu. Do tego dochodzi multiplayer umożliwiający zabawę 32 osobom w Sieci w kilku popularnych trybach. szkoda, że jeszcze długo trzeba czekać na ten tytuł.

XIII	PC
Producent: **Ubi Soft**	Premiera: **początek 2003**





1503 A.D.–The New World

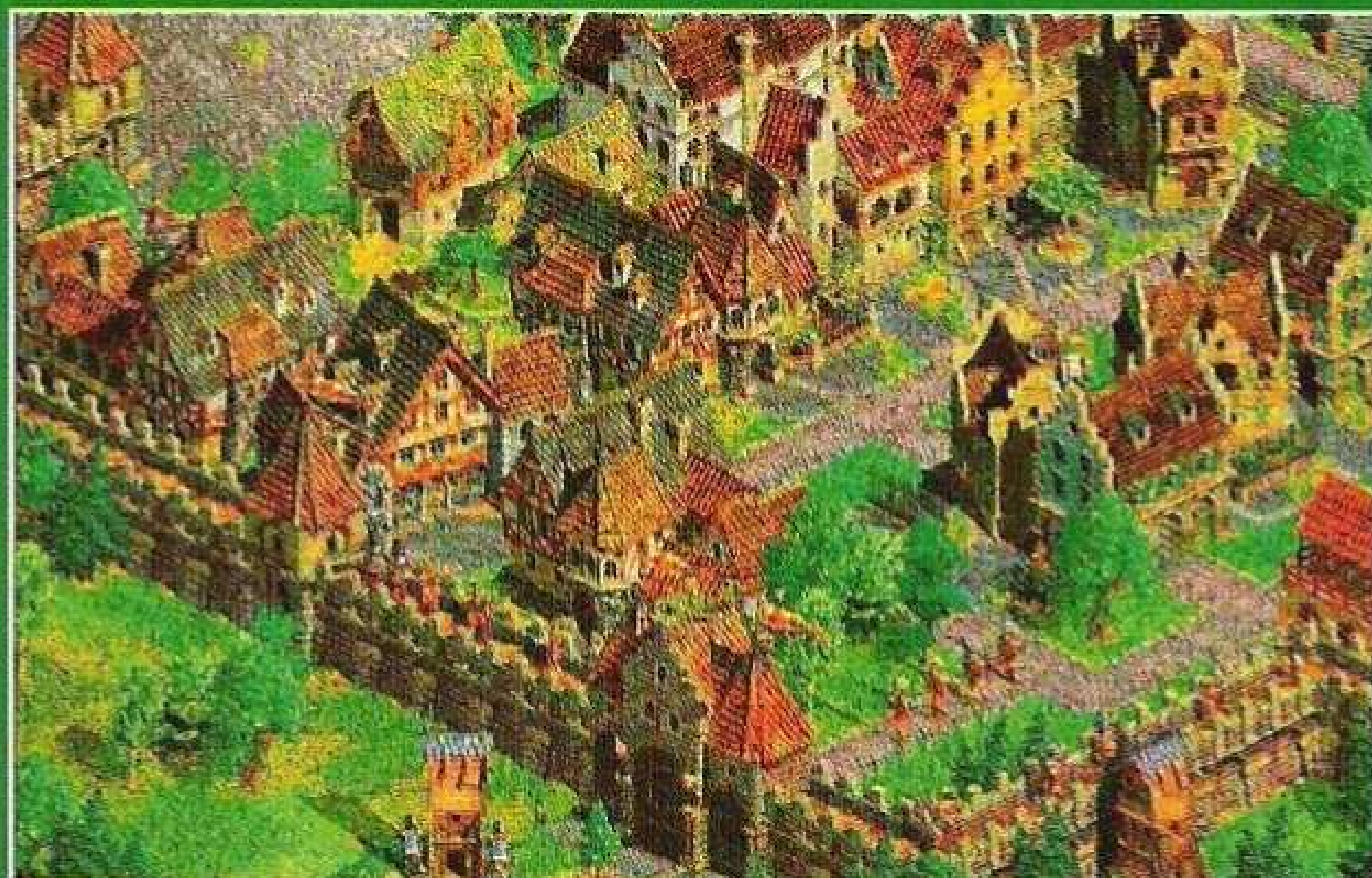
Jako młody chłopak słuchałeś opowieści o krainie pełnej dobrobytu i niewyobrażalnej potęgi. Żyłeś w przekonaniu, iż Nowy Świat istnieje naprawdę, toteż po osiągnięciu wieku dojrzałego postanowiłeś wsiąść na statek i wyruszyć w kierunku nieznanych lądów...

Ten bajkowy scenariusz to część gry strategicznej pod tytułem 1503 A.D. – THE NEW WORLD. Jak nietrudno zauważyć, akcja toczy się w XVI wieku. Na swej drodze napotkasz Afrykanów, Amerykanów, Azteków i inne ludy z sześciu dostępnych nacji. Jeśli zabraknie ci surowców bądź gotowych produktów, możesz poszukać ich u innego gracza. Warto też zabezpieczyć się na wypadek wojny. Starcia rozgrywane będą w czasie rzeczywistym, a wysoki poziom SI ma być kolejnym atutem gry.

Ponad 250 autentycznych budowli dla każdej z ras, kilka trybów rozgrywki (kampania, gra pojedyncza, multiplayer) oraz grafika na bardzo wysokim poziomie – to musi być hit.



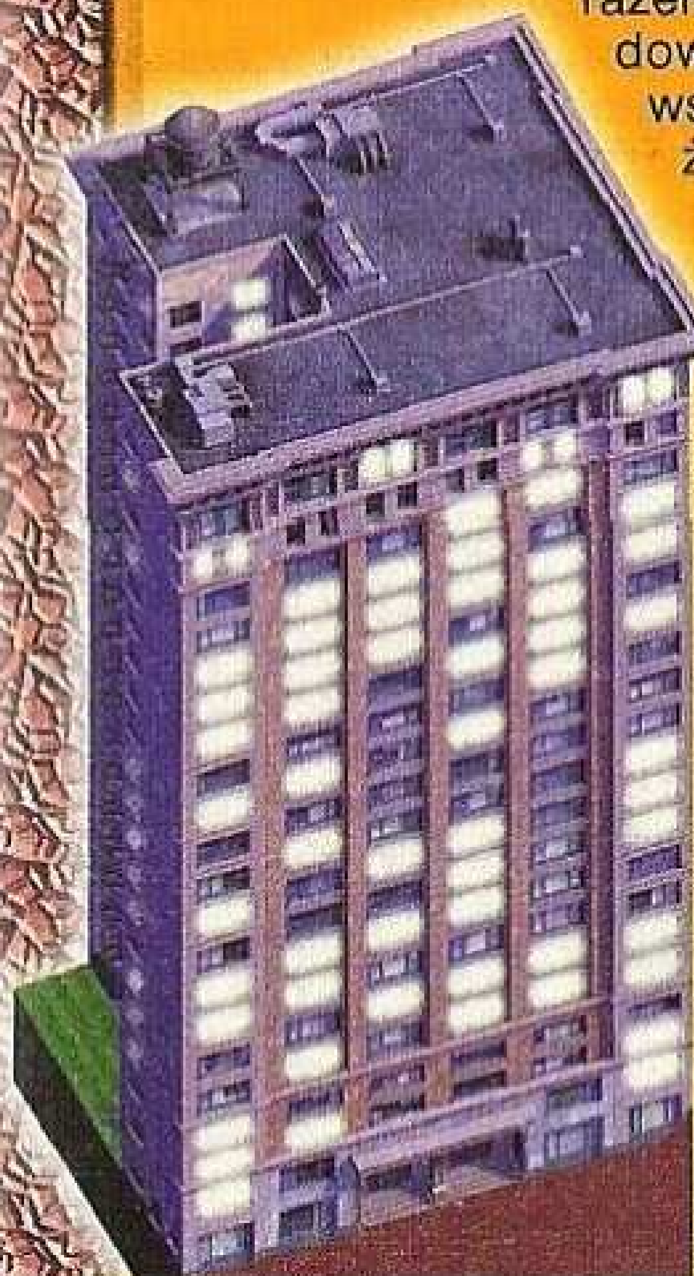
1503 A.D.–The New World	PC
Producent: **Max Design**	Premiera: **zima 2002**





SimCity 4

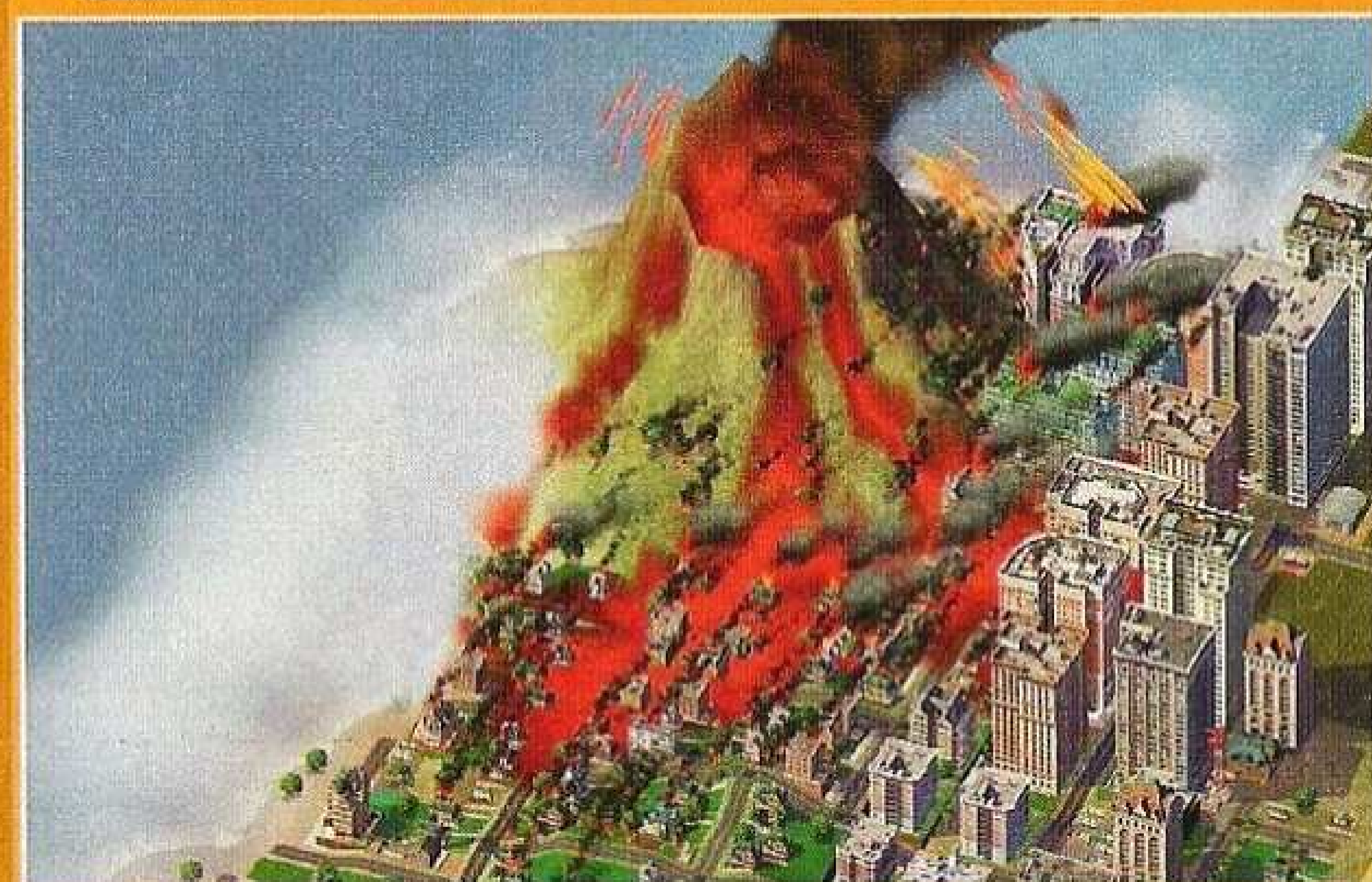
Zadaniem gracza jest zbudowanie miasta od podstaw oraz rozwijanie go. Na początku sprowadza się to do postawienia elektrowni, ustalenia miejsca pod budowę domów i fabryk oraz doprowadzenia doń prądu i kanalizacji. Z czasem przybywa mieszkańców, którym należy zapewnić nie tylko pracę czy mieszkanie, ale także opiekę i rozrywkę. Miasteczko rozwija się w potężną metropolię. Ten banalny pomysł spodobał się graczom z całego świata. Na tegorocznych targach E3 firma Maxis zaprezentowała SIMCITY 4.



Autorzy chwalą się, że tym razem nie tylko będziesz budować miasto, ale przede wszystkim tchniesz w nie życie. Gracz zmuszony będzie też do poradzenia sobie z wybuchem wulkanu, tornadem, przestępstwami bądź ulicznymi demonstracjami.

Możesz spodziewać się najlepszej jakości zarówno algorytmów sterujących programem, interfejsu, grafiki czy efektów dźwiękowych. Całkowicie trójwymiarowe środowisko jest po prostu niesamowite. Wysoka jakość grafiki oraz duża ilość szczegółów wycisną z komputerów wszystko co najlepsze, a galeria zdjęć z gry tylko to potwierdza.

SimCity 4 | PC
Producent: **Maxis** Premiera: **jesień/zima 2002**





Buffy The Vampire Slayer

Dawno temu demony stąpały po ziemi i władza należała do nich. Jednak czas nie stał w miejscu i Old Ones, bo tak zwykli siebie nazywać, nie nadążali za postępem. Kiedy śmiertelnik objął władzę, zmuszeni zostali do wycofania się do piekła. Teraz powracają z zamiarem połączenia Ziemi z piekłem przy pomocy specjalnego portalu. To właśnie dzięki niemu do świata żywych przejdą hordy demonów. Ale aby stało się to możliwe, niezbędne są ciemne moce Mistrza, 600-letniego wampira...

BUFFY to trójwymiarowa przygodówka. Wcielisz się w tytułową Buffy, zwykłą siedemnastolatkę. Wraz z nadejściem nocy staniesz się pogromcą wampirów, zombie i innych umarlaków. Pomysł na grę wywodzi się z telewizyjnego serialu i chociaż na pierwszy rzut oka przypomina koszmarną bajkę, to w rzeczywistości jest kombinacją akcji, humoru, łamigłówek oraz walki.



Ze względu na straszny klimat gry z pewnością nie będzie ona przeznaczona dla młodszych odbiorców. Bohaterka będzie dysponować kilkoma specjalnymi zdolnościami, jednak przeciwnik może uczyć się jej taktyk, przez co kolejni wrogowie będą coraz bardziej wyrafinowani. A to wszystko w niesamowitej oprawie graficznej!

Buffy: The Vampire Slayer | XBOX
Producent: **The Collective** Premiera: **lato 2002**



DIVINE DIVINITY

DIVINE DIVINITY zaoferuje miłośnikom role-playing kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy


I zaprawdę powiadam wam, wrogów mych wytrzebię i spalę, a z ich skóry zrobię sobie abażury!


Łubudubu, łubudubu niech żyje prezes naszego klubu! A prezes jest w środku kotłowaniny i tak się przejął, że mu ogień z pyska poszedł!

Pochodząca z Belgii firma Larian Studios przygotowuje grę DIVINE DIVINITY. Ten erpeg jest ich pierwszym projektem, który ma szansę znaleźć się w sklepach. Przedtem Larian bliska była ukończenia programu pod uroczym tytułem THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT, ale cała sprawa zakończyła się fiaskiem z uwagi na nieporozumienia z producentem.

DIVINE DIVINITY opowiada historię bohatera, który musi poradzić sobie w złowrogim świecie opanowanym przez mroczne siły i czarną magię. Na początku zabawy możesz zadecydować o profesji swego bohatera i poprowadzić wojownika, maga lub kogoś nazywanego „survivor" (na polski przetłumaczyć to można jako „ocalony", ale wydaje się, że zdolności tej postaci będą najbliższe standardowemu złodziejowi czy rangerowi). Przygody twego bohatera toczyć się będą na terenie bardzo rozległego świata. Co ważne, świat ten stanowi jedną całość, czyli nie trzeba przeczekiwać okresu ładowania programu w czasie przechodzenia z lokacji do lokacji (jak to było np. w BALDUR'S GATE II). Otoczenie będzie widoczne z kamery umieszczonej nad głową i za plecami głównego bohatera. DIVINE DIVINITY na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie tzw. programu „old school" (czyli pochodzącego ze starej dobrej szkoły role-playing), a więc: żadnych specjalnych bajerów graficznych, żadnych cudów z trzecim wymiarem, lecz za to silny nacisk położono na rozwój charakterystyk i zdolności bohatera, rozbudowaną linię fabularną i sporą interakcję z napotykanymi postaciami.

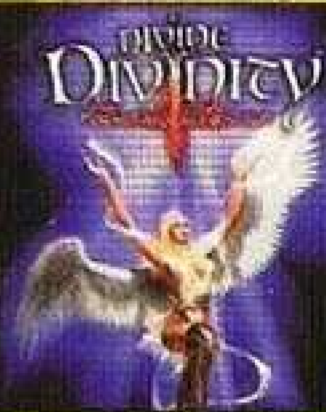


Bohater zdobywa punkty doświadczenia pokonując potwory (natkniesz się na przeszło sto gatunków wszelkiego rodzaju śmiercionośnych bestii) oraz wypełniając liczne zlecenia otrzymywane od osób spotkanych w wioskach i miastach krainy. Po zdobyciu każdego poziomu doświadczenia możesz zadecydować w jakiej umiejętności (dzielą się one na 4 główne dziedziny: Weapon, Armor, Magic oraz General) szkolić swego herosa. Łącznie jest aż 96 różnego rodzaju zdolności, z których oczywiście tylko część będzie ci przydatna.

W czasie trwania misji główny bohater może skorzystać z pomocy napotkanych osób, które zechcą się do niego przyłączyć. Jednak ty, niestety, nie przejmujesz pełnej kontroli nad tymi postaciami. Głównym atutem DIVINE DIVINITY powinna być niezwykle rozbudowana fabuła, składająca się nie tylko z głównej linii, ale również z dziesiątek pobocznych misji, zadań i przygód. Ważny jest też fakt, że w świecie DIVINE DIVINITY możesz poruszać się z ogromną swobodą. Tylko od ciebie zależy, gdzie zechcesz się skierować i w jakich przygodach wziąć udział. Zaawansowany i rozbudowany system zaklęć, ogromne możliwości tworzenia magicznych przedmiotów, świetne automapowanie oraz dokładnie prowadzony automatyczny dziennik powinny stać się dodatkowymi atrakcjami dla każdego miłośnika RPG.

Tekst: Bolek „Masa" Jabolek

http://www.divinedivinity.de



Bardzo przyzwoicie zrobiona strona (w jęz. niemieckim i angielskim). Możesz znaleźć mnóstwo informacji, grafik oraz pobrać demo


Nie ma to jak podziwianie cudownego zachodu słońca


Lubisz się znaleźć w pięknych okolicznościach przyrody... Prawda?

Divine Divinity

RPG / Larian Studios

Premiera: jesień 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Gra zapowiada się interesująco z powodu bardzo rozbudowanej fabuły i możliwości uczestniczenia w wielu misjach i zadaniach

Neverwinter Nights


Autorzy gry sugerują, by skorzystać z pomocy przynajmniej jednego towarzysza podróży, lecz przecież twardziele chodzą sami...

Rok 2002 można z powodzeniem określić mianem roku erpegów, zaś jego uwieńczeniem będzie z dawna oczekiwana gra NEVERWINTER NIGHTS


Aż ciężko się zdecydować, czy przyjemniej jest siekać mieczem, czy też może lepiej demolować wszystko czarami

Miasto Neverwinter leży na dalekiej północy, w świecie Forgotten Realms. Ze względu na swoje bogactwo i urok podróżnicy często nazywają je Klejnotem Północy. A przynajmniej tak było do tej pory. Ostatnio bowiem w Neverwinter dzieją się rzeczy mało sympatyczne, a ludzie raczej starają się unikać okolic miasta...

Wszystko zaczęło się niewinnie – ot, w dzielnicy żebraków tu i ówdzie niektórzy zaczęli pokasływać trochę częściej niż zazwyczaj. Początkowo nic nie wskazywało na plagę. **A jednak, niczym pożar szalejący w wysuszonym lesie, epidemia ogarnęła w ekspresowym tempie wszystkie dzielnice Neverwinter.** Ludne niegdyś ulice opustoszały, mieszkańcy w panice barykadowali się w domach i tam też umierali od choroby, na którą pomimo usilnych starań nie udało się opracować leku. Nie pomagały ani zioła i mikstury, ani magiczne zaklęcia, ani nawet kapłańskie modlitwy zazwyczaj tak skuteczne, gdy szło o ratowanie życia. Szybko stało się jasne, że epidemia została wywołana celowo, przypuszczalnie przy użyciu potężnej magii. Rada miasta w desperacji ogłosiła, iż pilnie potrzebuje bohatera, który mógłby rozwikłać zagadkę i pomóc w uratowaniu Neverwinter.

Grę rozpoczynasz, jak to zwykle w erpegach bywa, od stworzenia postaci. **Zgodnie z zasadami systemu D&D ustalasz podstawowe cechy swojego bohatera, wybierasz rasę, profesję itp.** Oprócz cech podstawowych masz do dyspozycji spory wachlarz umiejętności (skills) oraz zdolności zawodowych (feats). Duże urozmaicenie tych elementów daje spore pole do popisu osobom pragnącym stworzyć niekonwencjonalnego bohatera. Co ciekawe, w NWN miała być możliwość przeniesienia bohatera



Ludne zazwyczaj ulice miasta świecą teraz pustkami – kto nie padł od plagi, tego zatłukli zbuntowani więźniowie lub zwykli bandyci



Prześliczne efekty specjalne towarzyszące rzucaniu czarów potrafią zauroczyć nawet chorego na epilepsję niewidomego

z BALDUR'S GATE, ale z tego co wiem, skończyło się na możliwości przeniesienia imienia i portretu. Cóż, może to i dobrze – szalejący 20-poziomowy killer z jeszcze parującą na mieczu krwią Irenicusa nie pasowałby zbytnio do początkowych questów NWN i poczciwych goblinków, które się w nich pojawiają.



NWN to pierwsza gra role-playing w świecie Forgotten Realms, która posiada w pełni trójwymiarową oprawę graficzną. Podobnie jak w opisywanym niedawno hicie DUNGEON SIEGE, tak i tutaj możesz sterować kamerą – obracać ją, zmieniać kąt patrzenia, zoomować. Izometryczny rzut znany każdemu, kto grał w BALDUR'S GATE odchodzi chyba powoli do lamusa...

Od wielu miesięcy spece od reklamy karmili nas screenami z gry i zapewnieniami o niepowtarzalności jej wykonania. Okazało się, że w dużej mierze zapewnienia te były prawdziwe – NEVERWINTER NIGHTS prezentuje się naprawdę wspaniale. I nie chodzi tu tylko o wygląd otoczenia, ale również o precyzję wykonania modelu bohatera, NPC (bohaterów niezależnych) i potworów, o jakość wykonania wszelkich menusów, bogactwo efektów specjalnych czy wreszcie last but not least wygląd przedmiotów. Aby móc się nacieszyć tym wszystkim, trzeba niestety dysponować dość silnym kompem. Ano, samo życie...

Druga rzecz, która rzuca się w oczy po krótkim nawet obcowaniu z grą, to niezwykle wygodny w użyciu interfejs. Wiadomo co gdzie jest, do wszystkiego masz wygodny dostęp, nic się nie zacina. Na pochwałę zasługuje sporo drobnych usprawnień i rozwiązań. Przykładowo, w NWN będziesz dysponować bardzo dużą ilością miejsca w plecaku – rzecz raczej niespotykana w większości erpegów. W takim na przykład DIABLO 2 człowiek dostawał białej gorączki: nic się nie mieściło – plecak mały, skrzynka mała, a tu tyle pięknych przedmiotów. Nie wiadmo, co wyrzucić, niepotrzebny stres, siwe włosy, zgrzytanie zębami. **Tymczasem w NWN masz naprawdę duuuużo miejsca, w dodatku ekwipunek składa się z 6 okienek, dzięki czemu graty można nie tylko zbierać, ale i sensownie segregować.** Już widzę uśmiech na twarzach wszystkich zbieraczy przedmiotów.

Na pierwszy rzut oka NEVERWINTER NIGHTS prezentuje się rewelacyjnie. Na razie grałem zbyt krótko, żeby wypowiedzieć się na temat wielowątkowości fabuły czy rozmiaru przedstawionego w grze świata, lecz jestem dobrej myśli – z zapewnień producenta oraz z relacji ludzi, którzy testowali grę na Zachodzie, wynika, że nie ma się czego obawiać. Tak więc spokojnie mogę orzec już w tej chwili, że na NWN warto czekać. Tymczasem lecę wymienić komputer na szybszy :)



http://www.neverwinternights.com

Bardzo elegancka strona, na której znajdziesz screeny, tapety, moduły i wiele innych atrakcji związanych z NWN

Neverwinter Nights



RPG / Bioware / CD Projekt

Cena: 129,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD, 16 MB karta graficzna

Grafika X Dźwięk X Frajda X

+ Piękna oprawa graficzna i muzyczna, wygodny interfejs, ciekawa fabuła, edytor świata

– Na razie nie stwierdzono

Niezwykle interesująca propozycja. Gra jest przepiękna, ma wygodny interfejs, ciekawą fabułę. Z pewnością będzie hitem



Co to jest: wielkie, czerwone i zaraz odrąbie ci głowę? Nie wiesz? Toż to demon z piekielnej otchłani! Ciężki przeciwnik, to prawda, ale w końcu jesteś bohaterem!



Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Maczugą w pająki? Nie naśladujcie tego pana, niszcząc insekty we własnym domu!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Jeden z najbardziej oczekiwanych RPG pojawił się pod koniec maja. U nas ukaże się późną jesienią, niestety...

Na terenie ogromnego Imperium ścierają się wrogie siły. Zgoda elfów, orków i ludzi jest tylko pozorna: nie raz i nie dwa obserwujesz przejawy rasowej nienawiści albo co najmniej niechęci. Konkurujące ze sobą ogromne klany (nazywane Domami) rozsyłają szpiegów oraz zabójców i walczą o wpływ na polityczne i gospodarcze losy Imperium. Tajne stowarzyszenia, takie jak Gildia Złodziei czy Camona Tong – organizacja trudniąca się morderstwami na zlecenie, przemytem narkotyków i wymuszeniami – zwierają się w śmiertelnej walce o kontrolę nad czarnym rynkiem. Na terenie wszystkich prowincji Imperium działają jednak wierne służby cesarskie – świetnie wyszkoleni wojownicy i szpiedzy nazywani Blades. I właśnie ty, drogi graczu, dowiadujesz się, iż twoim przeznaczeniem jest związanie się ze stronnikami cesarza oraz zostanie cesarskim okiem i uchem w prowincjach Morrowindu. Oczywiście ta kariera i wykonywanie zadań na rzecz cesarza w żadnym stopniu nie przeszkodzą ci we wstąpieniu do innych gildii i stowarzyszeń. Gildie Wojowników, Kapłanów i Magów chętnie przyjmują nowych członków (zwłaszcza tych dobrze przygotowanych) i zlecają im szereg interesujących misji. Możesz również dotrzeć do szefów Gildii Złodziei, Imperialnego Legionu czy tajemniczej Camona Tong i rozpocząć karierę właśnie tam. Problemy pojawiają się tylko wtedy, kiedy zlecenia poszczególnych gildii i stowarzyszeń zaczynają ze sobą kolidować. Na przykład Gildia Wojowników zleca ci przeprowadzenie działań godzących w Gildię Złodziei itp. Ale i wtedy można wybrnąć z opresji, płacąc grzywny w zamian za zamordowanie lub okradzenie kolegów po fachu.

Jednak zanim zaczniesz wycieczkę po krainach Morrowindu, czeka cię podjęcie szeregu ważnych decyzji dotyczących twej postaci – bohatera, którego będziesz prowadzić na dobre i złe po niebezpiecznych bezdrożach Imperium. Stworzyć postać możesz na trzy sposoby. Pierwsze dwa to albo wybór konkretnej profesji, albo zmierzenie się z szeregiem pytań w swego rodzaju psychozabawie. W tym drugim wypadku program przyzna ci zawód, który będzie pasował do profilu twoich odpowiedzi. Najciekawszy jest jednak trzeci sposób kreacji postaci: sam decydujesz o tym, w czym ma się specjalizować bohater i jakie zdolności rozwinie w pierwszej kolejności. Czeka cię również decyzja



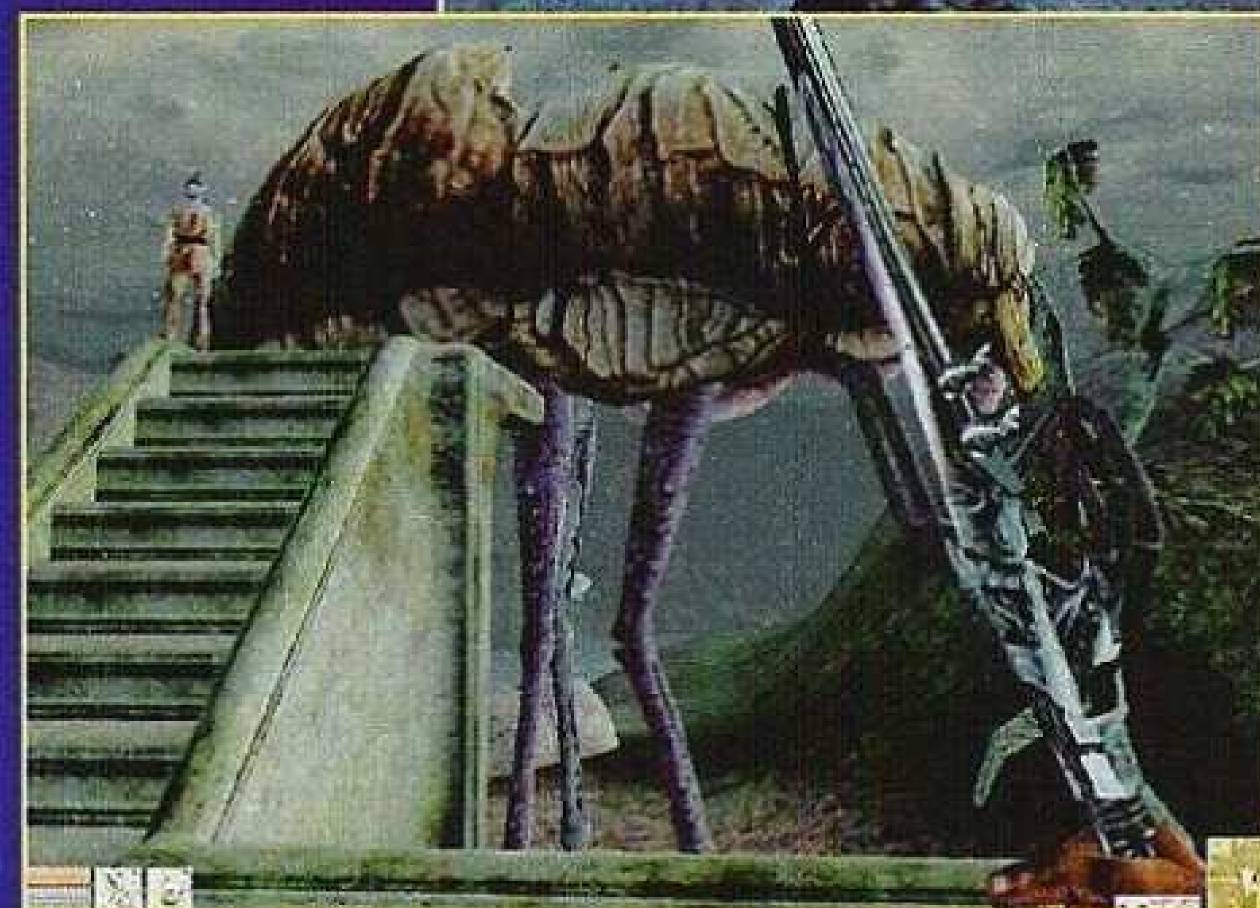
W miastach i osadach wre życie handlowe i towarzyskie, a wszelkie wrogie akcje są ścigane i surowo karane przez pilnujących porządku strażników miejskich

o wyborze rasy (każda posiada sobie tylko właściwe zdolności) oraz gwiazdy, pod którą urodził się bohater (znowu decyduje to o przyznaniu szczególnych umiejętności). Kiedy już stworzyłeś postać, czas pojawić się w pierwszej wiosce i wyruszyć na pierwszą misję.

Twój bohater może specjalizować się w magii, walce wręcz lub sztukach złodziejskich, ale tylko od ciebie zależy, jak pokierujesz jego rozwojem. W końcu dlaczego nie prowadzić herosa potrafiącego leczyć rany i przyzywać pomocne istoty, świetnie władać długim mieczem oraz tarczą, a jednocześnie korzystać z ciężkich pancerzy i stosować wytrychy? Wybór może być też całkiem inny. Czemu nie zagrać magiem mającym ogromną liczbę punktów mana, potrafiącym rzucać najsilniejsze zaklęcia niszczące, a jednocześnie umiejącym lewitować i poruszać się pod wodą? Taki mag nie musi być zresztą bezbronny w starciu wręcz. Perfekcja we władaniu krótkim mieczem i w stosowaniu lekkich pancerzy może przedłużyć jego życie na polu bitwy. Możliwości jest mnóstwo i tylko od ciebie zależy, które z kilkudziesięciu umiejętności uznasz za ważne dla swojego bohatera. Może będzie to umiejętność poprawnego wysławiania się (napotkane osoby są wtedy bardziej skore do zwierzeń) lub znajomość alchemii czy rozbrajania pułapek i skradania się? Wartość poszczególnych umiejętności zostaje sprawdzona w momencie przystępowania do konkretnych gildii i stowarzyszeń. Zrozumiałe bowiem, że np. wojownicy cenią osoby zręcznie władające orężem, złodzieje – biegłych włamywaczy, a magowie – zdolnych alchemików itd.

MORRROWIND, podobnie jak poprzednie gry serii, czyli ARENA i DAGGERFALL, pozwala ci na niczym nieskrępowane zwiedzanie świata. Nie jesteś ograniczony żadnymi regułami. Chcesz zwiedzić daleką północ? Proszę bardzo! A może wycieczka na południe? Czemu nie? Wchodzisz do opuszczonej świątyni albo ukrytej w górach kopalni? No to naprzód! A może posnujesz się trochę po miastach, pogadasz z kupcami i zwykłymi mieszkańcami? Jasne! A może lepiej stać się berserkerem atakującym każdego, kto wejdzie pod miecz, i zająć się mordowaniem okolicznej ludności? Również takiego wyboru możesz dokonać, chociaż przekonasz się wtedy, jak bardzo uciążliwe i kosztowne jest życie człowieka wyjętego spod prawa. W trakcie gry nie jesteś skrępowany wykonywaniem określonych działań i w zasadzie nie zdarza się, byś nie mógł „popchnąć akcji" naprzód. Wy-


Wystarczy nacisnąć prawy przycisk myszy, aby dotrzeć do menu przedstawiającego wszystkie dane dotyczące bohatera


Oto stworzenie, które w świecie Morrowinda pełni funkcję samolotów pasażerskich. Co ważne, przeloty są tanie




Potwory czasami stoją na straży cennych skarbów. Ale niestety aż za często się zdarza, że pilnują zardzewiałego noża i pary śmierdzących skarpet :)




Podróżując przez Morrowind, odwiedzisz różnorodne miasta, wioski i małe osady

konujesz zlecenia dla przeróżnych stowarzyszeń oraz prywatnych osób i jeśli któraś misja wydaje ci się za trudna lub zbyt uciążliwa, to po prostu wybierasz inną. Ta swoboda postępowania skończy się, gdy zaczniesz iść zgodnie z linią scenariusza i wykonywać misje dla Imperatora, ale o tym, kiedy w ogóle zabierasz się za sprawy Imperium, zadecydujesz sam. Wtedy też poznasz prawdziwe tajemnice cesarstwa i dowiesz się, kto pociąga za sznurki w przeróżnych ważnych dla państwa sprawach.

MORROWIND zapowiadany był jako gra przełomowa pod względem graficznym i faktycznie trójwymiarowy engine został przygotowany znakomicie. Takiej dozy realizmu w przedstawianiu świata nie widziano chyba w żadnej grze RPG. Każdy element scenografii został dopracowany w sposób wręcz perfekcyjny. Pola, drzewa, kwiaty i krzaki, górskie szczyty, domy, farmy, zamki, dworzyszcza, rzeczne i morskie głębiny – wszystko opracowano z niezwykłą dokładnością i czasami przypomina to nie grę komputerową, a kliszę fotograficzną. Te kapitalne efekty dostrzega się jednak tylko przy ustawieniu wysokich rozdzielczości oraz zadecydowaniu o pokazywaniu przez program dużej liczby detali. A to wymaga odpowiednio mocnego komputera i bardzo dobrej karty graficznej. Niestety, zdumiewające jest, jak autorzy, którzy przygotowali tak niezwykły engine 3D, mogli zaniedbać sprawy zwykłej dwuwymiarowej grafiki. Wystarczy spojrzeć na przedmioty trafiające do ekwipunku bohatera i po prostu zbiera się na mdłości! Wszystko maleńkie, jakieś szarobrudne i niewyraźne, a konia z rzędem temu, kto odróżni od siebie np. dziesiątki różnego rodzaju mikstur i trucizn (bez klikania na nie). To, co graficy zaprezentowali, przygotowując wygląd przedmiotów, po prostu woła o pomstę do nieba. To wszystko można było równie dobrze narysować 10 lat temu, ale nawet wtedy byłby to skandal.

MORROWIND to z całą pewnością gra bardzo ciekawa, a może nawet pod wieloma względami wybitna. Jednak, podobnie jak poprzednik (DAGGERFALL), została opracowana fatalnie pod względem technicznym. Trudno nawet powiedzieć, żeby program się wieszał. On po prostu bez słowa komunikatu błyskawicznie powraca do Windows. I to w najmniej spodziewanych momentach. Nie zdarza się to tak często, by bardzo przeszkadzało w grze, ale wciąż o takiej niespodziance pamiętasz. Gorsze od problemów technicznych są jednak niedopracowania w przygotowaniu samego świata gry. Trudno za interesujący uznać fakt, że wystarcza przez kilka godzin podskakiwać albo wypuszczać zaklęcia „Panu Bogu w okno", aby wprowadzić postać na bardzo wysokie poziomy doświadczenia. Trudno emocjonować się wyglądem podziemi, labiryntów czy opuszczonych świątyń, skoro poza nielicznymi wyjątkami ich wnętrza są wręcz identyczne. Trudno podziwiać scenografię świata, skoro bez względu na krainę, na to, czy jesteś na dalekim południu lub da-

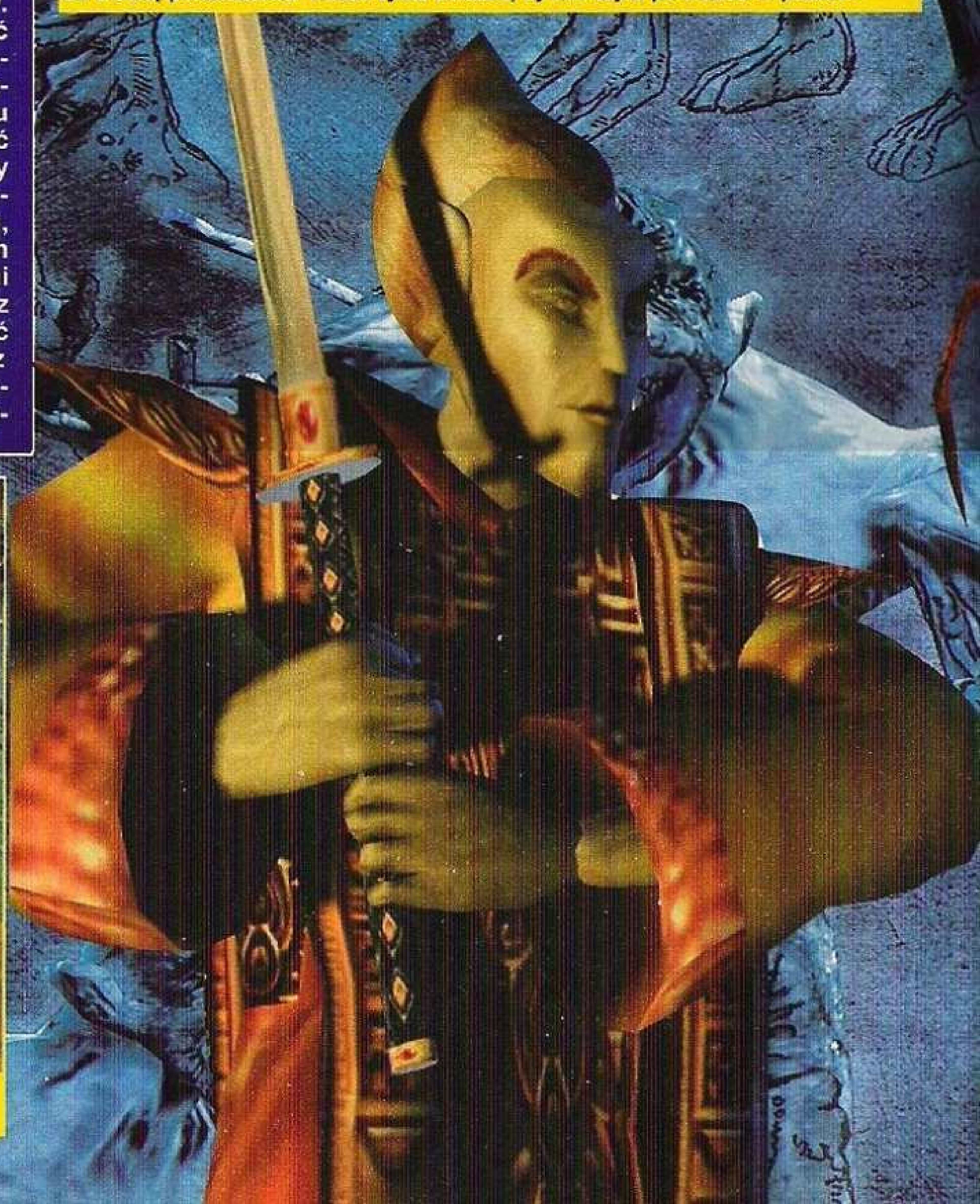

Przystanie siltsriders znajdują się w każdym ważnym mieście i korzystając z nich, unikasz długich i niebezpiecznych podróży


W Gildiach, sklepach i tawernach możesz zaopatrzyć się w interesujące towary i znaleźć doświadczonych instruktorów



Oto widok, który pojawia się przed oczami twojego bohatera, kiedy zdecyduje się on trochę ponurkować. Trzeba tylko uważać, by starczyło powietrza w płucach


Piękna trójwymiarowa scenografia, pory dnia i nocy, zmieniające się warunki pogodowe – to wszystko powoduje, że podróż przez Morrowind jest przyjemnością



lekiej północy, została ona przygotowana na jedno kopyto. Trudno emocjonować się spotkaniami z potworami i monstrami, skoro jest ich tyle, co kot napłakał (chyba w żadnym RPG nie spotykasz tak niewielu, tak mało zróżnicowanych wrogów). Trudno czerpać satysfakcję z rozmów, skoro 90 procent mieszkańców Morrowindu na te same kwestie odpowiada w identyczny sposób (ale ponieważ pozostałe 10 procent może udzielić interesujących informacji, trzeba przekopywać się przez stos nudnych dialogów). Trudno z niepokojem czekać na nagrodę za pomyślne wypełnienie konkretnej misji czy poszczególnych zadań, skoro zwykle nagrody te są więcej niż żałosne. Trudno wreszcie z drżeniem serca wchodzić do sklepów, skoro cały dobytek kupców i posiadana przez nich gotówka są mniej warte niż zdobyta w walce zbroja należąca do gracza. Szkoda, że autorzy nie poczekali jeszcze kilka miesięcy z wypuszczeniem gry na rynek i nie zdecydowali się poprowadzić szeroko zakrojonych beta testów. A tak dostaliśmy produkt bardzo interesujący, ale jednocześnie bardzo niedopracowany...


Strażnicy miejscy alergicznie reagują na każdego, kto usiłuje łamać prawo. Zabójstwa i kradzieże są niedozwolone – trzeba zapłacić karę albo iść do paki



Garść porad:

1. Aby awansować na kolejny poziom doświadczenia, musisz rozwinąć 10 umiejętności z kategorii Minor i Major (mogą się powtarzać, np. gdy umiejętność władania mieczem powiększy się z 35 do 45, awansujesz na kolejny poziom).

2. Nawet jeśli zdecydowałeś się na karierę wojownika, pamiętaj o zaklęciach ze szkoły Restoration (uzdrawianie zawsze się przydaje). Gdy chcesz rozwinąć tę zdolność, wystarczy, że będziesz w kółko rzucać najtańszy czar uzdrawiający. Niezależnie od tego, czy będzie cię leczył, czy nie, otrzymasz dodatkowe punkty.

3. Zdolności takie jak Athletics i Acrobatics zaklasyfikuj do Minor lub Major. Wtedy wystarczy, że będziesz biegał i podskakiwał, a wartości obu będą rosnąć (szybciej zdobędziesz następne poziomy doświadczenia).

4. Zdolności Block, Heavy Armor, Medium Armor i Light Armor są automatycznie rozwijane w czasie każdej walki wręcz. Jednak Block wybierz tylko wtedy, gdy chcesz się posługiwać tarczą. Jeśli wybrałeś karierę, wojownika zadecyduj, aby zdolność Heavy Armor należała do kategorii Minor lub Major. Medium i Light Armor nie będą ci wtedy potrzebne.

5. Nie napalaj się na drogie przedmioty w sklepach. Najlepszy oręż i zbroje znajdziesz przy ciałach zabitych wrogów. W sklepach opłaca się natomiast zaopatrywać w mikstury i pergaminy.

6. Jeśli handlujesz, zawsze się targuj. Nawet jeśli zaoszczędzisz tylko jedną sztukę złota, program przyzna ci premię do zdolności Merchant.

7. Istnieje pewien sposób, aby uzyskać bardzo dobrą broń i pancerze (lekkie oszustwo, ale skoro program pozwala...). Naucz się któregoś z czarów Bound, np. Bound Longsword. Rzuć ten czar, a wywołana broń pojawi się w ręku bohatera. Następnie wyjmij broń z jego ręki i przełóż do ekwipunku. Teraz przenieś ją na ziemię. Odczekaj chwilę i przenieś ją z powrotem do ekwipunku. Od tego momentu przywołana broń (czy pancerz) zacznie się zachowywać jak normalny przedmiot i nie zniknie!

8. Korzystaj z możliwości podróżowania, którą oferują gildie magiczne i „lotniska". Jak najprędzej poznaj zaklęcia Mark, Return oraz Divine Intervention, a także Almsivi Intervention. Pozwolą ci one na szybkie opuszczenie bezdroży i znalezienie się w mieście.

9. Przy osiąganiu następnego poziomu nie dodawaj punktów do cechy Endurance. Jej wysokość jest ważna tylko przy kreowaniu postaci, potem nie ma już znaczenia.

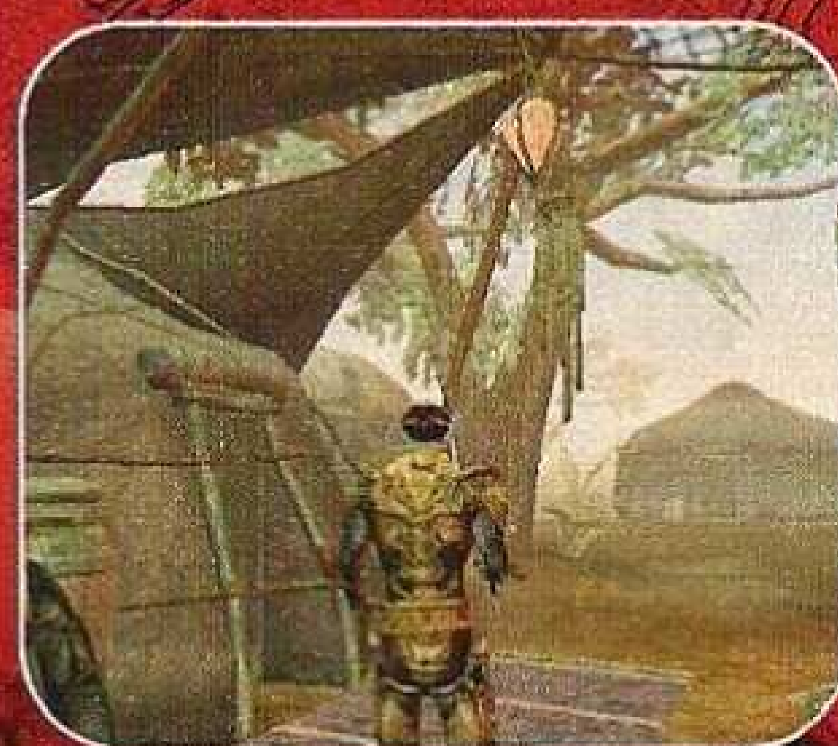
Xbox czeka

Bethesda zapowiedziała rychłe wydanie MORROWIND na Xbox'a. Poniżej prezentujemy kilka screenów. Prezentują się naprawdę smakowicie...











http://www.elderscrolls.com

Strona zawiera podstawowe informacje o grze, natomiast kopalnią informacji jest oficjalne forum dyskusyjne


Podziemia, jaskinie i opuszczone świątynie pełne są niebezpiecznych stworów. Z częścią z nich nie poradzi sobie niedoświadczony podróżnik

Elder Scrolls 3: Morrowind

5-

RPG / Bethesda / CD Projekt

Cena: $ 50	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	XB	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5- Dźwięk 4+ Frajda 5-

\+ Rewelacyjna grafika 3D, spory świat, ogromna swoboda działania, mnogość misji

– Trochę błędów technicznych, sporo denerwujących nielogiczności, kiepska grafika 2D

Jeżeli jesteś w stanie przeboleć drobne niedociągnięcia i posiadasz naprawdę dobry sprzęt, MORROWIND może cię zauroczyć

Tekst: Jacek „Ciapciak" Piekara

WARCRAFT III

Jeżeli marzył ci się pokój pomiędzy ludźmi i orkami, możesz o tym zapomnieć. Kolejna wojna jest nieunikniona...



Ziemia zamieszkana przez Nieumarłych zaczyna szybko gnić i obrastać czymś bardzo ohydnym. Znam lepsze sąsiedztwo


To nie jest pomyłka – wiele misji w WARCRAFT III rozgrywa się w wypieszczonych, cukierkowych miastach

Wojna pomiędzy ludźmi a Orkami zakończyła się blisko piętnaście lat temu. Horda została ostatecznie rozgromiona i w królestwie zapanował względny spokój. Imperium ludzkie, przez lata napędzane wojną, zaczęło jednak powoli tracić swój dotychczasowy pęd i popadać w stagnację. Nie trzeba było być mędrcem, by zauważyć, że król jest już starym i zmęczonym człowiekiem. Z kolei plemiona pokonanych weszły w fazę rozwoju, którą można nazwać swoistym odrodzeniem. Nowe pokolenie przywódców miało dość charyzmy, by skrzyknąć rozproszone grupy i na powrót utworzyć z nich dumną Hordę. Czyżby powtórzenie tego samego schematu? Otóż nie. W tym momencie na arenie zdarzeń pojawia się nowa frakcja – oto Płonący Legion, który w formie efektownych meteorytów spada w sam środek krainy Azeroth. Kolejna wojna jest zatem nieunikniona.

Tak – w ogromnym uproszczeniu – przedstawia się historia WARCRAFT III. Zdradzać więcej nie ma tu najmniejszego sensu. Wystarczy dodać, iż najnowsza gra ze stajni Blizzard może poszczycić się jedną z najciekawszych (a do tego jedną z bardziej dojrzałych) opowieści, jakie dane mi było ostatnimi czasy przeżywać. Każdy, kto widział już DIABLO, STARCRAFT czy poprzednie części rzeczonej gry, wie, jak istotną rolę odgrywało tam tło fabularne. Nie inaczej jest tutaj. Różnica leży w zasadzie tylko w kwestii kunsztu wykonania przerywników – jeszcze nigdy nie były tak świetne. Niektóre sceny, jak ta przedstawiająca szarżę armii Orków, godne są wręcz Oskara. Efektownych momentów zresztą grze nie brakuje – nawet po wielu godzinach wspólnie spędzonego czasu REIGN OF CHAOS będzie w stanie bardzo cię zaskoczyć.

Zapewne zastanawiasz się, czemu już od samego początku pieję radośnie o wspaniałościach gry? Powód jest prosty. Dawno już nie miałem przyjemności recenzowania gry tak dobrej i tak dopracowanej. Już wersja beta wskazywała, że należy przygotować się na wiele. Efekt końcowy przeszedł jednak najśmielsze oczekiwania. Nie będzie chyba przesadą, jeśli



Wątpliwości budzić może kolorystyka obrazków. Faktem jest, że REIGN OF CHAOS jest jakiś taki pastelowy, ale – jak to się mówi – trzyma klimat

stwierdzę, że oglądanie grafiki REIGN OF CHAOS ma w sobie coś z przeżycia religijnego [Oj, Anzelmo, nie boisz się, że dewoci spalą cię na stosie? – Frogger]. Największym atutem wizualizacji jest to, że nie próbuje ona udawać rzeczywistości. Patrząc na Azeroth, widzisz jakby bardziej makabryczną wersję bajki o rycerzach, smokach i potworach. Tworzy to doprawdy niesamowitą atmosferę. Jeżeli jednak taki opis kogoś nie przekonuje, powiem, że każdy obiekt jest tu doskonale trójwymiarowy, a prawie każdy – doskonale animowany. Jednostki zostały świetnie wymodelowane i nie sposób zarzucić im braku szczegółów. Tym, na co szczególnie należy zwrócić uwagę, są genialnie pomyślane mapy. Sprawiają wprawdzie wrażenie trochę mniejszych niż np. w WARCRAFT II, lecz jakże ciekawsze jest ich zwiedzanie! Pofałdowany teren przecinają liczne, mające z reguły swój początek w górach (efektowne wodospady), rzeczki. Będziesz prowadził wojska po niebezpiecznych stromiznach, będziesz walczył o utrzymanie wąskich przesmyków. Wreszcie – zmierzysz się z potężnymi istotami, które ziemie te zamieszkują. Stwory te są wprawdzie – szczególnie na początku – trudne do powalenia, lecz posiadają z reguły cenne przedmioty magiczne, których umiejętne wykorzystywanie stanowi wręcz podstawę przyjemnej gry.

WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS wprowadza nieco inny rodzaj rozgrywki aniżeli ten, do którego fani serii – i innych klasycznych RTS'ów – zdążyli się przyzwyczaić. Blizzard preferuje w tej kwestii termin RPS, czyli „strategia fabularna". Brzmi niejasno? Zaraz będzie lepiej. Jak pewnie słyszałeś, w WARCRAFT III – tak jak w HEROES OF MIGHT AND MAGIC – pojawiają się bohaterowie. Musisz nauczyć się ich sprawnie prowadzić, gdyż tak naprawdę stanowią podstawę twojej armii. Bohaterowie, jak na potężnych herosów przystało, mogą się rozwijać. Głównym źródłem punktów doświadczenia są kolejne walki, w których biorą udział. Stąd też bardzo wskazane jest ukatrupienie każdego „neutralnego potwora", jaki nawinie się pod ostrze miecza. W poprzednim akapicie wspomniałem o przedmiotach magicznych, często będących w posiadaniu owych maszkaronów. Artefakty te są bardzo różnego rodzaju – magiczne księgi podwyższające poziom inteligencji, flakoniki z energią życiową, zwój portalu czy zwiększające sprawność bojową stalowe pazury (!) – a mogą zbierać je (i wykorzystywać) tylko bohaterowie. Poza tym każdy heros – oprócz sporej ilości punktów życia i magii – dysponuje charakterystycznymi dla siebie czarami. Tych nie można dowolnie wy-



Potężny bohater to podstawa każdego szanującego się oddziału. Oto najważniejsza rzecz, którą powinieneś wiedzieć na temat tej gry

bierać, jako że każdy bohater działa w swoim stylu. I tak np. Paladyn dysponuje głównie magią pomocniczą (jak uzdrawianie czy wskrzeszanie poległych), a herosi Orków władają raczej zaklęciami ofensywnymi.

Z racji obecności bohaterów w WACRAFT III biorą udział armie nieco mniejsze, niż mogłoby się to z początku wydawać. Zresztą charakter większości mapek jest taki, że najlepiej sprawdza się na nich kilka mniejszych oddziałów aniżeli jedna potężna armia. Wskazane jest, aby w głównej grupie uderzeniowej znajdował się przynajmniej jeden bohater – tak skonstruowany oddział będzie przedstawiał sobą poważną wartość \ bojową. Umieszczanie w tym miejscu porad mija się tak naprawdę z celem – na początku gry podstawy zostaną gruntownie wyjaśnione. Weterani STARCRAFT pamiętają z pewnością możliwość wyboru spośród trzech kampanii – Ludzi, Zergów i Protossów. W REIGN OF CHAOS element ten jest liniowy, lecz w praktyce i tak wypada to fajnie. Prolog opowieści to kilka misji Orków, następnie prowadzisz ludzi, by potem płynnie przejść do kierowania armią Nieumarłych i tak dalej... Już słyszę głosy sprzeciwu. Lecz niechaj malkontenci wiedzą, że dzięki takiemu rozwiązaniu Blizzard mógł właśnie wpleść do gry doprawdy fantastyczną historię.

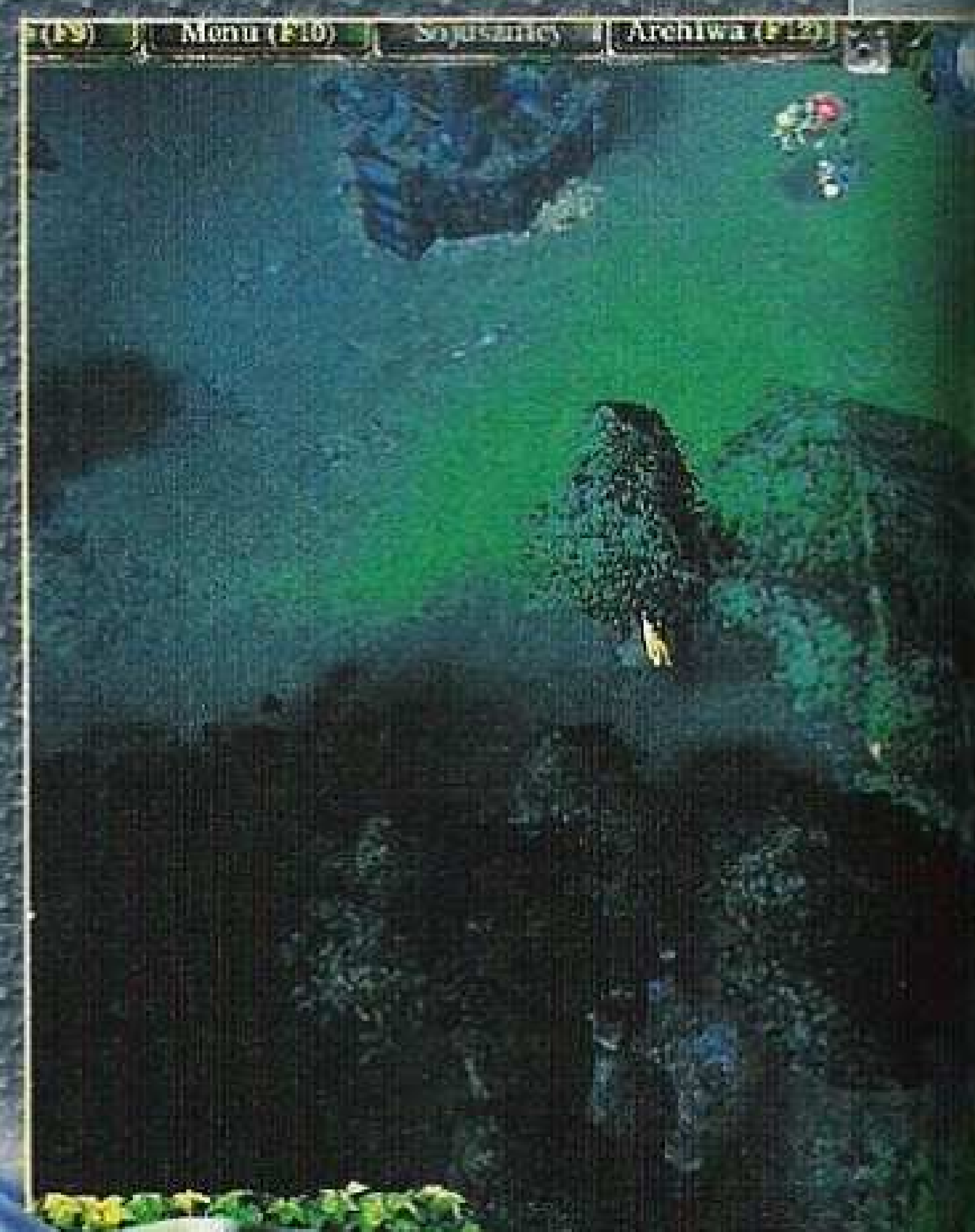
W REIGN OF CHAOS możesz poprowadzić do zwycięstwa cztery nienawidzące się plemiona – Ludzi, Orków, Nieumarłych i Nocnych Elfów. To jednak nie wszystko, jako że w świecie gry pojawiają się też inne potworki – przerażający przedstawiciele Płonącego Legionu, przeróżne golemy, ogry, trole (niektóre z nich można wynajmować, ale o tym później), rybopodobne paskudy.., Wróćmy jednak do tych stronnictw, którymi może bezpośrednio zajmować się gracz. Mimo początkowych podobieństw, każda rasa wymaga zupełnie innej taktyki i sposobu myślenia. Każde plemię zyskało bowiem profity w innej dziedzinie: ludzie mogą rozwijać swoje jednostki (w Warsztacie) i doskonalić technikę murarską (w Tartaku), dzięki czemu tak żołnierze, jak i budynki posiądą większą ilość punktów życia. W chwili największego niebezpieczeństwa ludzie mogą wysłać swoich wieśniaków do kwatery głównej, aby na pewien czas zmienić ich w coś na kształt gwardii miejskiej. Poza tym ludzie, jako chyba jedyni, mogą wskrzeszać swoich poległych. Orkowie z kolei ukazani są jako mistrzowie sztuki wojennej. Ich lepianki (odpowiednik farm u ludzi – główny dostarczyciel pożywienia dla osiedla) mogą być obsadzane robotnikami, przez co pełnią rolę bunkra ze STARCRAFT. Po opracowaniu pewnej techniki w Tartaku ich budynki zostają nabite szpikulcami, które ranią wszystkie atakujące je, walczące w zwarciu jednostki. Orków można wreszcie nauczyć subtelnej sztuki grabieży – dzięki temu każdy najazd na wrogie osiedle będzie równoznaczny z poważnym zastrzykiem zawsze potrzebne-



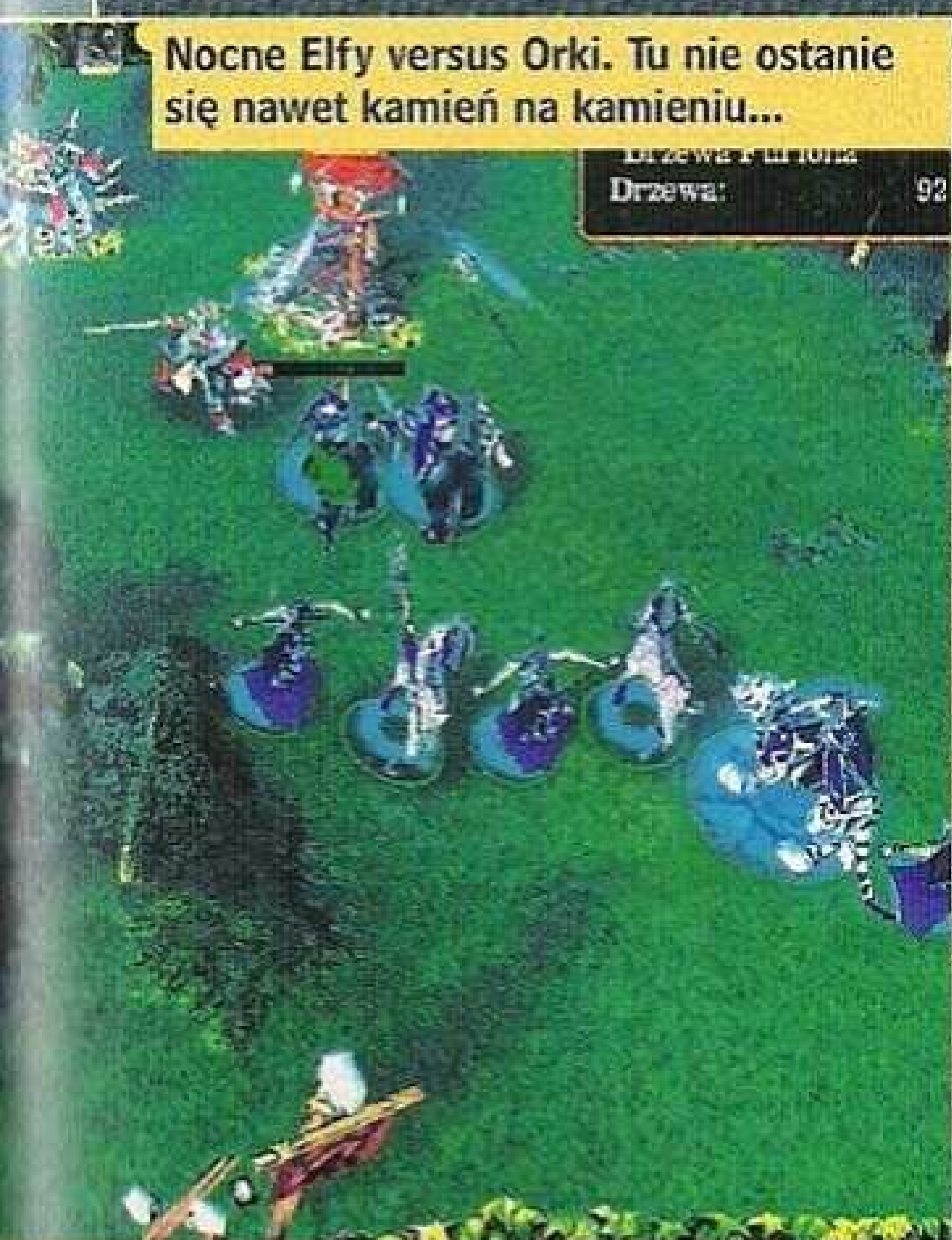
Oto chatka goblina-kupca. Twój bohater może nabyć tutaj całą furę przydatnych artefaktów, jak np. księgę wiedzy

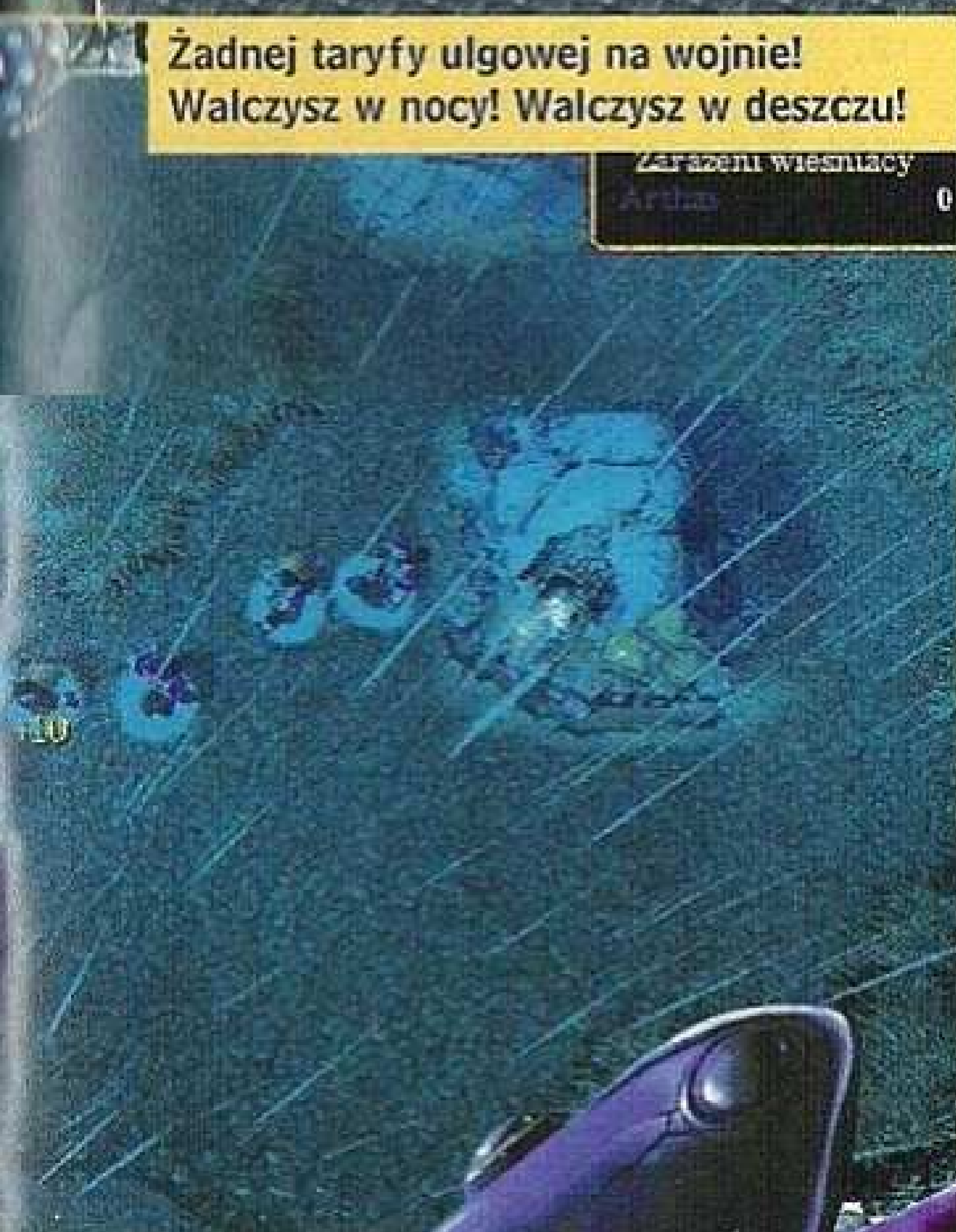


Od pory dnia lub nocy zależy bardzo wiele – np. zasięg wzroku czy umiejętność samoleczenia jednostek



go złota. Przeciwieństwo Orków stanowią w zasadzie Nieumarli, jako że ich bonusy cywilizacyjne mają raczej defensywny charakter. W ten sposób kwatera główna truposzy pełni jednocześnie rolę najpotężniejszej wieżycy w grze. Ghule mogą z kolei żywić się... ciałami poległych, dzięki czemu szybko odzyskują utraconą energię. To nie koniec z przetwarzaniem doczesnych szczątków – za pomocą Mięsnych Wozów, można zbierać trupy z ziemi, aby zbyt szybko nie zgniły. Ohyda? Nie – praktyczność. Ciała wrogów Nieumarłych mogą posłużyć np. do stworzenia bardzo efektownego plutonu kościotrupów. Nocne Elfy stają się niewidzialne, kiedy pozostają bez ruchu, zaś ich świetliści robotnicy zbierają surowce w tak przedziwny sposób, że lokalne złoża zdają się nie wyczerpywać. Księżycowe Studnie (czyli to, co u Orków jest lepiankami, a u ludzi farmami), poza dostarczaniem pożywienia, mogą posłużyć do regeneracji energii magicznej elfickich wojsk. Jak można się zapewne domyślić, Nocne Elfy świetnie widzą w ciemnościach. Co najważniejsze, niektóre z elfickich budynków posiadły... umiejętność poruszania się, a nawet walki! Jeśli wziąć pod uwagę, że mówimy teraz o magicznych, gigantycznych rozmiarów drzewach, przestaje brzmieć to dziwnie, prawda?


Nocne Elfy versus Orki. Tu nie ostanie się nawet kamień na kamieniu...


Żadnej taryfy ulgowej na wojnie! Walczysz w nocy! Walczysz w deszczu!

Na niektórych mapach znajdziesz sporo interaktywnych miejscówek. O obozowiskach potworów (w ang. wersji funkcjonuje to – bardzo fortunnie – jako „creeps") już opowiadałem. Czas, żeby rozwinąć rozpoczęty już wątek wynajmowania szczególnie wrednych typów. Dokonujesz tego np. w obozach najemników. Koszt praktycznego nabycia żołnierza (służyć będzie ci aż do śmieci) jest zbliżony do tego, ile powinna kosztować mocna jednostka. Różnica leży tylko w tym, że wojownik wynajmowany pojawia się od razu po złożeniu zamówienia. Podczas gry natkniesz się też na inne miejscówki, jak np. warsztat całkowicie pogiętych goblinów-saperów czy też sklep, gdzie twój bohater może sprawić sobie nowe magiczne zabawki. Tak właśnie powinno przedstawiać się „w pełni trójwymiarowe i całkowicie interaktywne środowisko".

Kampania dla pojedynczego gracza jest w zasadzie najlepszą metodą nauczenia podstaw kierowania każdą z armii. Misje z dziedziny „custom game" są już znacznie trudniejsze i mogą stanowić wyzwanie. Poza tym są świetną wprawką do gry w Sieci – na Battle.net. Nie muszę chyba tłumaczyć, ile emocji dostarcza walka z żywym przeciwnikiem. Inna sprawa, że poznanie całej historii (a co za tym idzie – przejście kampanii) jest podczas zwiedzania świata REIGN OF CHAOS pozycją obowiązkową. Tradycyjnie już Blizzard zadbał o to, żeby gra działała sprawnie na słabszym sprzęcie (co bardzo, ale to bardzo dobrze świadczy o chłopakach, WARCRAFT III sprawnie obsługuje zapomniany przez wszystkich Voodoo3). Dzięki całej furze opcji graficznych można skonfigurować grę tak, że nawet na absolutnym minimum sprzętowym „Rządy Chaosu" będą mogły wbić cię w podłogę.


W przerwach w rzezi możesz podziwiać osobliwą estetykę gry

Przetrząsam pamięć, aby przywołać jakieś irytujące chwile podczas mojego spotkania z WACRAFT III i nic nie przychodzi mi do głowy – choć bóg wie (a różne ma imiona :), jak bardzo się staram. Ta gra jest po prostu świetna. Dopracowana pod każdym względem, ma znakomity klimat. Mogę tylko życzyć nam wszystkim więcej takich pozycji.

http://www.blizzard.com/war3


Bardzo udana strona. Znajdziesz tu m.in. obszerny poradnik, opisy jednostek, informacje o grze, a także bogate zbiory obrazków...

Warcraft III: Reign Of Chaos — 6

RPS / Blizzard / CD Projekt

Cena: 129 zł	PC	GBC	Mac
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 Mhz, 128 MB RAM

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

\+ Bogactwo merytoryczne, rewelacyjna oprawa audiowizualna, Nieumarli, płytka z muzyką...

– Nie stwierdzono

Gra wygląda tak, jak powinny być realizowane komputerowe odsłony bitewnego systemu WARHAMMER. WARCRAFT III mistrzem!

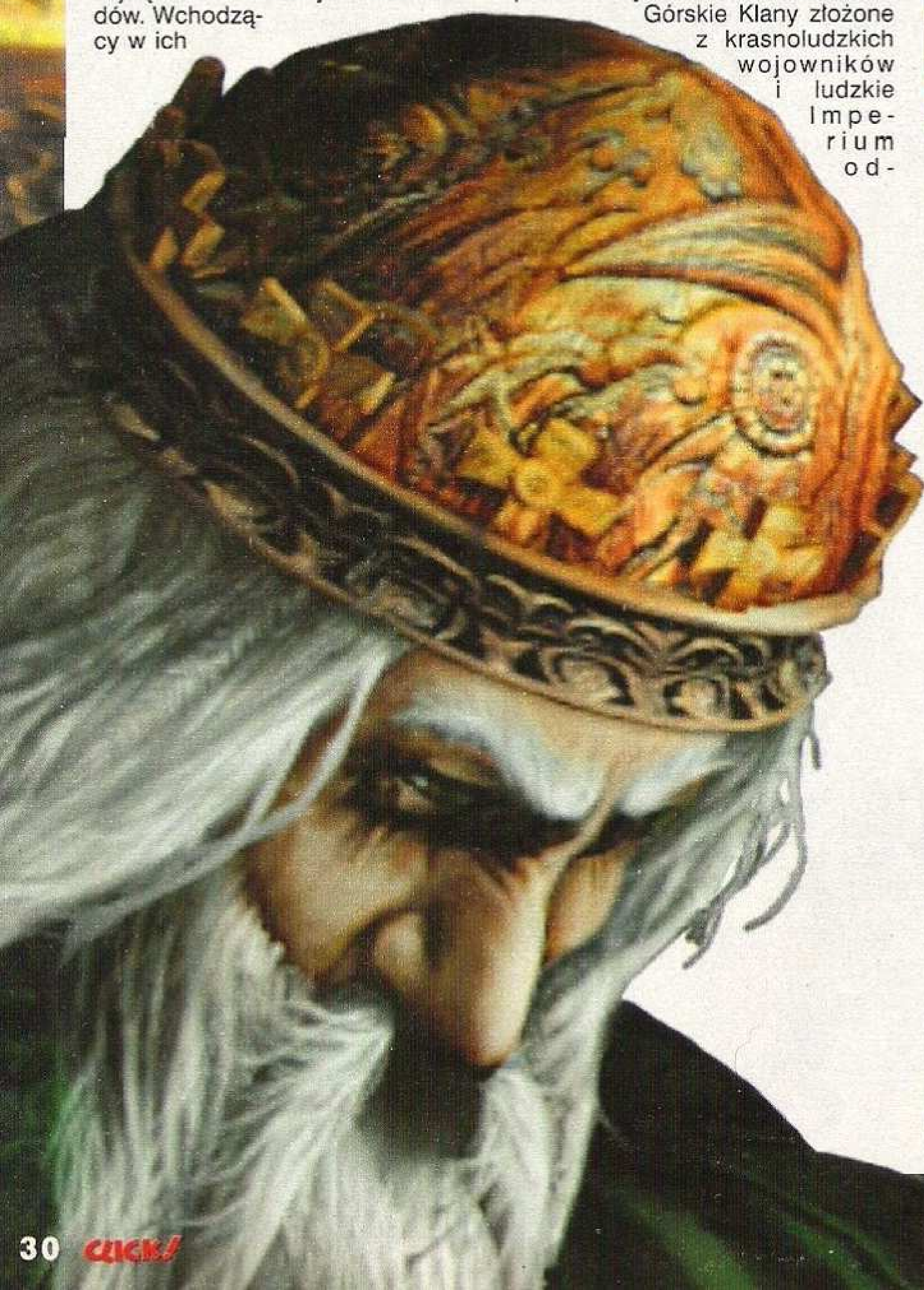
Tekst: Anzelmo

DISCIPLES II
MROCZNE PROROCTWO

Pierwsza część programu była jedną z najciekawszych gier 1999 roku. DISCIPLES II jest jedyną konkurencją dla serii HoM&M i co ważne konkurencją groźną!

Ziejące trucizną smoki, wysysające życie wampiry, czarnoksiężnicy miotający ogniem, zamieniające w kamień meduzy, zombiaki, demony, chowańce – to tylko kilka z przerażających monstrów stworzonych przez autorów DISCIPLES II. Przeciw tym kreaturom staną waleczni rycerze Imperium, inkwizytorzy, magowie, kapłani, uzdrawiacze, a nawet tytani. Z górskich szczytów zejdą armie walecznych krasnoludów. Wchodzący w ich skład giganci, yeti, polarne niedźwiedzie, żołnierze posługujący się miotaczami ognia czy alchemicy zmierzą się z hordami nieumarłych i demonów.

DISCIPLES II oferuje cztery rozbudowane kampanie, w czasie których możesz dowodzić czterema państwami walczącymi o panowanie nad światem. Są to Nieumarłe Hordy służące bogini Mortis, Legion Potępionych dowodzony przez arcydemona Bethrezena, Górskie Klany złożone z krasnoludzkich wojowników i ludzkie Imperium od-

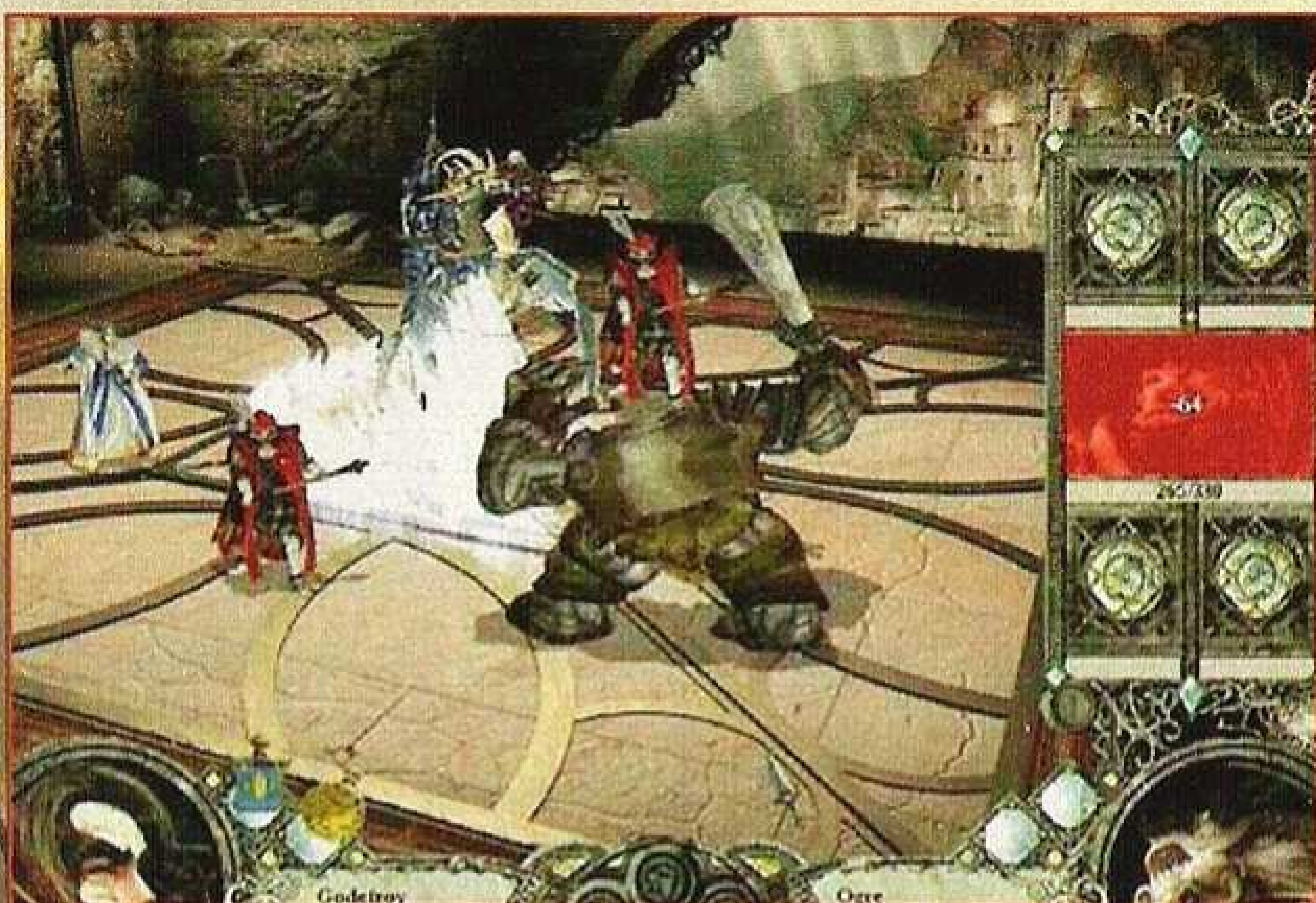




Nawet samotny bohater może się zmierzyć z ziejącym ogniem smokiem i odnieść zwycięstwo, które dostarczy mu mnóstwo punktów doświadczenia

dające cześć religii, prawu i porządkowi. Akcja rozgrywa się na mapie strategicznej. Na niej sterujesz herosami, którzy eksplorują świat. Tutaj zarządzasz gospodarką, stosujesz czary globalne oraz nawiązujesz układy dyplomatyczne i prowadzisz handel z sojusznikami. Twoim zadaniem jest opanowanie kopalń z surowcami, zdobycie miast, pokonanie neutralnych potworów oraz armii sterowanych przez Sztuczną Inteligencję. Przy okazji bohaterowie zwiedzają starożytne ruiny oraz trafiają do sklepów, ośrodków treningowych czy obozów najemników. Ogromną wagę mają prace badawcze nad zaklęciami. Dzięki ich zastosowaniu możesz wspomóc swe armie (siła, szybkość itp.), zaszkodzić wrogim armiom, zranić przeciwników lub wezwać na pomoc potężne istoty, które będą walczyć zamiast ciebie. Gdy dochodzi do walki, gra przenosi się na mapkę taktyczną, gdzie twoim zadaniem jest wydawanie poleceń żołnierzom. Mapka ta jest niewielkich rozmiarów, a w bitwie może brać udział maksymalnie dwanaście jednostek (po sześć dla każdej ze stron).

Twórcy programu sporo uwagi poświęcili elementom role-play. Zarówno bohaterowie, jak i dowodzone przez nich kreatury, zyskują punkty doświadczenia i kolejne poziomy doświadczenia. Jak to wygląda w praktyce? Na przykład Giermek Imperium po zdobyciu odpowiednio wysokiego poziomu może stać się Łowcą Czarownic lub Rycerzem. Łowca Czarownic ewoluuje i zmienia się w Inkwizytora, a następnie Wielkiego Inkwizytora, natomiast Rycerz najpierw przybiera postać Rycerza Imperialnego, a potem może zamienić się w Anioła lub Paladyna. I to jeszcze nie wszystko! Paladyn po zyskaniu punktów doświadczenia (a w tym wypadku potrzeba ich naprawdę sporo) może zmienić się np. w Obrońcę Wiary. Kierunek rozwoju bohatera zależy od tego, jakie budynki postanowiłeś zbudować w mieście. Dla utrudnienia autorzy zdecydowali, że część z gmachów wzajemnie się wyklucza. Na przykład skonstruowanie Lochów należących do Łowców Czarownic nie pozwala na wzniesienie Stajni, gdzie trenują Rycerze. Rozwój samego bohatera nie zależy od wzniesienia budynków, lecz od doświadczenia zyskanego w wal-



Walki przeciwko gigantom, olbrzymom i tytanom to codzienność w życiu wojownika. Czasami jednak po dzielnym herosie zostanie tylko krzyż na polu bitwy



Oto stolica Imperium. W większości scenariuszy stolice są w zasadzie nie do zdobycia. Czasem jednak się zdarzy, że dasz radę pokonać jej Strażnika

kach. **Po osiągnięciu każdego nowego poziomu doświadczenia heros może poznać jedną z kilkunastu zdolności specjalnych (np. szybsze poruszanie się, korzystanie z artefaktów, zadawanie mocniejszych ciosów itp.).**

Ogromną zaletą jest to, że jednostki rozwijają się wraz z bohaterem. Aż miło patrzeć, jak ze skromnego Giermka rodzi się mocarny Anioł, a początkujący Czeladnik staje się potężnym Magiem. To zdecydowanie lepsze rozwiązanie niż w HoM&M, gdzie siła i umiejętności jednostek zawsze są takie same, niezależnie od tego, ile bitew wygrają. Zastosowanie takiego zabiegu niesamowicie wpływa na rozgrywkę. Tu nie walczą ze sobą anonimowe hordy potworów, ale konkretni ludzie czy potwory, których utrata może stać się tragedią.

Twórcy urozmaicili kampanie i zdynamizowali zabawę, co oznacza, że w trakcie rozgrywki zachodzą wydarzenia zmieniające przebieg akcji. Pojawiają się nowe misje, zadania, wrogowie i sojusznicy.

Do dwóch elementów rozgrywki można mieć zarzuty. Po pierwsze, w sposób niezwykle uproszczony przedstawione są walki. Wygląda to tak, że sześciu panów stoi naprzeciw siebie i żaden nie może się ruszyć, tylko nawzajem okładają się bronią białą i czarami. W czasie pojedynku nie można przesunąć jednostki, trzeba też obrać za cel ataku określonych żołnierzy wroga. Nie oznacza to jednak, że walki nie są emocjonujące. Ogromna liczba opcji (powstających dzięki korzystaniu ze zdolności specjalnych jednostek) powoduje, że bitwy – pomimo swej kameralności – mogą trwać długo. Zwłaszcza dotyczy to starć między przeciwnikami na najwyższych poziomach doświadczenia, gdy na polu bitwy obecne są jednostki ze zdolnościami uzdrawiającymi. **Drugim poważnym zarzutem, jaki wysunąłbym pod adresem DISCIPLES II, jest zbyt mała liczba artefaktów, których może używać bohater.** Gdzie te piękne zbroje, tarcze, płaszcze, miecze, topory czy czarnoksięskie różdżki? Porównanie z HoM&M IV wypada tutaj zdecydowanie na korzyść programu firmy New World Computing.

Grafika DISCIPLES II na pierwszy rzut oka wydaje się dość siermiężna, ale kiedy przyjrzeć się szczegółom scenograficznym, można dostrzec, iż autorzy konsekwentnie trzymali się pewnej koncepcji (chociaż można mieć zastrzeżenia do kilku elementów, np. artystycznej wizji miast). Jeśli na polu walki spotykasz smoka, gigantycznego pająka czy superdemona, wiesz, że jest to przeciwnik godny uwagi. Ogromne cielsko wypełnia pół ekranu i naprawdę robi wrażenie! Miła odmiana po HoM&M IV, gdzie nawet najgroźniejsze monstra wyglądały jak żałosne neptki!

DISCIPLES II oferuje emocjonującą rozgrywkę. Czasami ta gra wydawała mi się ciekawsza od znacznie słynniejszego „krewniaka", czyli programu HoMM IV. Dla miłośników strategii turowych jest to program wręcz obowiązkowy i gwarantujący rewelacyjną zabawę

Walki grzeszą brakiem dynamiki. Nie znaczy to jednak, że nie są emocjonujące. Jednostki posiadają tak zróżnicowane umiejętności, że bitwy naprawdę wciągają!

http://www.disciples.com



Strona zdumiewająco uboga pod względem graficznym, ale znajdziesz na niej przegląd światowych recenzji D2 i ciekawe odnośniki

Disciples II

5+

Strategiczna / Strategy First / CDP

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 5- Dźwięk 5 Frajda 5+

(+) Super schematy rozwoju miast i jednostek, gra każdą z 4 sił daje diametralnie inne możliwości

(−) Statyczne bitwy, nieco zbyt małe mapy, za mało przedmiotów, z których korzystaliby herosi

Ta gra naprawdę wciąga! Od pierwszego do ostatniego scenariusza. Znakomity pomysł i znakomite wykonanie. Hit bez żadnych wątpliwości!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

DOUBLE HELIX to gra dla dojrzałych odbiorców o mocnych nerwach. I małpiej zręczności...

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

SINGLEPLAYER

Podejrzewam, że nawet ci, których widziane z perspektywy pierwszej osoby strzelaniny nie kręcą, pamiętają szum, jaki pojawił się w 2000 roku, kiedy to miała miejsce premiera SOLDIER OF FORTUNE. W całym tym zamieszaniu nie chodziło nawet o samą grę, która nie była bynajmniej wielkim krokiem naprzód w historii gatunku, ile o obecność w grze realistycznego uzbrojenia, systemu GHOUL i... prawdziwego najemnika, Johna F. Mullinsa, który był oficjalnym konsultantem merytorycznym projektu. Oczywiście odmawiając SOF rewolucyjności, nie odmawiam mu tym samym rewelacyjności (że tak ryzykownie zażartuję) – gra była naprawdę fajna i warto ją zobaczyć nawet dziś (choćby po to, aby przekonać się, jak kod graficzny QUAKE 2 dobrze znosi próbę czasu). Tym niemniej jednak ci, którzy SOF zdążyli już poznać, powinni zainteresować się drugą częścią przygód Mullinsa i jego organizacji antyterrorystycznej The Shop – oto pojawił się DOUBLE HELIX.



Jeden strzał w głowę z niewielkiej odległości z reguły wystarczy, by położyć kozaka na glebę

Premiera kontynuacji SOLDIER OF FORTUNE dała początek nowym dyskusjom. Tym razem dotyczą one jej poziomu brutalności. Gwoli ścisłości, na samym już początku zauważmy, że SOF2, pomimo swego rzeźnickiego klimatu, został wyposażony w Violence Lock, czyli możliwość blokady treści nienadających się dla odbiorców młodszych lub słabszego zdrowia. Sławę posiadł jednak SOF2 nader niefortunną: przy okazji pisania o grze tzw. poważna prasa (np. komputerowy dodatek do Wyborczej) przypomina krwawe zajścia w amerykańskich szkołach, o których sądzi się, że pośrednio przynajmniej wywołały je takie gry jak DOOM. Z racji, iż specjaliści poświęcili temu tematowi tak wiele miejsca, nie możemy pozostać niemi. Faktem jest, że SOLDIER OF FORTUNE 2 to bodaj najkrwawsza gra komputerowa, jaką dane mi było w życiu widzieć. Nie chcę być obrzydliwy, lecz widok urwanych kończyn, wrogów umierających w konwulsjach i hektolitrów przelanej krwi to dla odbiorcy SOF2



Widoczny nigdy nie jest bezpieczny. Tutaj w tropikalnej dżungli dobry kamuflaż to coś, na czym nie należy oszczędzać. Chodzi przecież o zdrowie! No i życie...

SOLDIER OF FORTUNE 2 – jak mało która gra – pokazuje, że użycie granatu na polu bitwy zapewnia niemałą rozrywkę

DOUBLE HELIX nie stwarza zbyt wiele okazji do konstruktywnej dyskusji – tylko ogień, zniszczenie...

Krótki kurs z cyklu „jak zostać rzeźnikiem i przygotować tatar"

chleb powszedni. Ale nie zapominajmy, że odbiorca ów musi mieć skończone 18 lat (ostrzeżenie to jest wyraźnie wytłoczone na pudełku, więc nie sposób go przegapić) i może zawsze te brutalne sceny po prostu... wyłączyć.

DOUBLE HELIX to gra dla dorosłych. Mocne nerwy są tu niezbędne. Przeciwnicy są diablo inteligentni. Nawet na najniższym poziomie potrafią dać się we znaki. Wrogowie współpracują ze sobą, chowają się, pozorują ataki i co najważniejsze, nie mają zwyczaju pchać się prosto pod lufę. Jak bumerang powraca tu wątek brutalności. Jedną z najsłynniejszych cech gier z serii SOLDIER OF FORTUNE jest system GHOUL, odpowiedzialny za realistyczne odwzorowanie zachowania ciała ludzkiego po zranieniu. Na potrzeby SOF2 został on gruntownie przerobiony (wersja 2.0). Postrzelony w stopę żołnierz będzie kuśtykał niemrawo, ten o strzaskanych goleniach nie będzie zbyt skory do przemieszczania się. Ciekawa jest sytuacja, gdy przeciwnikowi zostanie wytrącona z ręki broń (jeśli będziesz uważnie celował, to uda ci się dokonać tej sztuczki): może pobiec w poszukiwaniu schronienia, podnieść nową giwerę i walczyć dalej... Kilka razy widziałem, jak wrogi strażnik rzucił się do ucieczki.

To, co przyjdzie ci zobaczyć podczas spotkania z SOF2, może przejść twoje najśmielsze oczekiwania. DOUBLE HELIX jest obecnie bodaj najładniejszym FPP (o ile takie tu określenie pasuje). Równać się z nim mogą jedynie czarne konie gatunku, czyli MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT ze stajni EA i JEDI OUTCAST Georga Lucasa. Dużym plusem jest to, że użytkownik może sam ustalić wartość znacznej części opcji. Dzięki temu rozwiązaniu SOF2 powinien sprawnie działać na większości konfiguracji (ale i tak minimalne wymagania muszą zostać spełnione). Podczas gry można zobaczyć spory kawałek świata: czeską Pragę, kolumbijskie lasy, Hongkong, Nowy Jork. Podczas wielu misji będziesz siedział na pokładzie śmigłowca lub w samochodzie i pruł z cekaemu do wszystkiego, co się rusza. Szczególnie fajna jest misja, podczas której jesteś działonowym śmigłowca pacyfikującego rebeliantów kolumbijskich. Zadania rozgrywają się w różnych miejscach świata, o różnych porach dnia i nocy i przy różnej pogodzie. Raz będziesz pocił się w dżungli, by po chwili – w specjalnym kombinezonie – zwiedzać wioskę, w której wybuchła epidemia. Zostaniesz przeniesiony na pokład wielkiego transportowca na Atlantyku, gdzie podczas szalejącej burzy będziesz starał się przetrwać.

Sporą część gry zajmuje oglądanie przerywników filmowych. Muszę przyznać, że historia w SOF2 to bardzo mocny element. Jest długa (37 minutowy film sensacyjny) i – co tu dużo mówić – cholernie poważna. Żeby nie zdradzić zbyt dużo, powiem, że w opowieści tej we wspólnym kontekście znalazły się takie wątki jak Nowy Jork, epidemia, terroryści, a nawet... wąglik. Na tle rozbudowanego scenariusza trochę blado wypadają misje, gdyż – mimo wielu atrakcji – są one w znacznej części do siebie dość podobne i nie uniknęły schematu: jeden przeciw wszystkim, którzy zaraz zginą w męczarniach. O ile w opisywanym niedawno JEDI OUTCAST czuło się, że wokół dzieje się coś większego, o tyle w SOF2 – pomimo misji, w których przychodzi współpracować z innymi żołnierzami – takiego klimatu brak. Z drugiej strony, można się w to wszystko nieźle wkręcić. Tryb multiplayer jest tu na tyle istotny, że zdecydowaliśmy się na jego odrębną recenzję.

DOUBLE HELIX nie jest może grą wybitną, ale na pewno bardzo dobrą. Amerykański PC Gamer użył w stosunku do niej następujących określeń: brutalna, wybuchowa, złożona, emocjonująca. Można wręcz powiedzieć, że w tych czterech słowach da się streścić cały program. Weź wszystko to, co podobało ci się w oryginalnym SOLDIER OF FORTUNE, po czym podnieś do drugiej potęgi. A potem – pozostaje ci już tylko krwawo się bawić.

TRATATATARATARATARATATARARARTATATATAT ATATATATAAA... click! click!

W SOF2 nie walczysz tylko z ludźmi. Możesz też wysadzić wieżę strażnika...

Dobre działo nie jest złe – niestety, z tą zabawką w rękach poruszasz się jak mucha w smole... Ech, życie..

Soldier of Fortune 2: Dou... 5

FPP / Raven / LEM

Cena: 169 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
PIII 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 6 Dźwięk 4+ Frajda 5

+ Wysoka AI, rewelacyjna grafika, realizm

– Miejscami to aż nazbyt realna wojna...

Gra dla użytkowników od lat 18! Jest bardzo dobra i... krwawa. SOF2 doskonale pokazuje, że przemoc to potworna sprawa

Tekst: Anzelmo





Nie chcę być złym prorokiem, ale ten koleżka w białym dresie zaraz zaleje śnieg własną krwią. A może to będzie kto inny?

Kiedy już znudzi ci się noszenie wąsów Johna Mullinsa, możesz przetestować swoją sprawność w pojedynku z prawdziwym przeciwnikiem. W walce, w której nie bierze się jeńców...



Taak! Obiecuję, że już nigdy nie ogolę głowy na amerykańskiego żołnierza. Tylko nie bijcie...

MULTIPLAYER

Nie wiem, czy wiesz, ale na samym początku produkcji SOF2 miał być grą pozbawioną trybu sieciowego. Nie znaczy to jednak, że grupa Raven nie myślała nad przedłużeniem żywotności swojego dzieła. Początkowo planowano zaimplementowanie mapek skirmishowych (jak to było już w RED ALERT), lecz z czasem projekt ten zarzucono. Ludzie z Raven doszli bowiem do jakże słusznego wniosku, że tryb multiplayer jest w grze pokroju SOF2 czymś nieodzownym. Poważnie zmieniony koncept mapek skirmishowych przetrwał jednak do oficjalnej premiery gry. Dał początek Generatorowi Misji, który z braku miejsca musieliśmy pominąć przy okazji recenzji trybu dla pojedynczego gracza.

Generator działa następująco: do użytkownika należy jedynie konfiguracja takich podstawowych ustawień, jak typ misji czy środowisko, w którym się ona rozgrywa. Komputer zajmuje się resztą, czyli stworzeniem mapy. O ile powstałe w ten sposób miejscówki średnio spisują się w trybie dla pojedynczego gracza, o tyle w przypadku m-playera działają bez zarzutu. Powodem takiego stanu rzeczy jest – paradoksalnie – inteligencja komputerowych przeciwników. Jak już zostało zauważone w poprzednim tekście, przeciwnicy są diablo sprytni. System, za pomocą którego opracowano ich intelekt – LiCH AI – czyni z nich nieobliczalnych przeciwników, o czym przekona się każdy, kto zdecyduje się rozegrać SOF2 w jego podstawowej wersji. Należy zaś wiedzieć, że mapy two-

rzone przez generator toną we mgle, co dla użytkownika (ale dziwnym trafem nie dla komputerowego przeciwnika) jest oczywistym a znacznym utrudnieniem. Dlatego też dopiero w przypadku starć z realnymi wrogami szanse są rzeczywiście wyrównane. Oczywiście, nie tylko misjami losowo generowanymi człowiek żyje. Na potrzeby sesji sieciowych ludzie z Raven opracowali szereg w znacznej mierze udanych mapek – coś dla siebie znajdzie tu praktycznie każdy: zarówno wielbiciel ścierania buciorów podczas przemierzania rozległych przestrzeni, jak i miłośnik zadymy na mały dystans.

Warto wiedzieć, że w jednej sesji uczestniczyć może tu nawet i 64 graczy. W przypadku najbardziej klasycznego sposobu na zabawę sieciową – deathmatchu – owocuje to często niemałym zamieszaniem. Jak wiadomo, o gustach dyskutować nie należy, dlatego też wolę uniknąć jednostronnej oceny tego elementu. Jeżeli bowiem tłok ci nie przeszkadza, a wręcz dobrze się bawisz, gdy wszę-



Najpierw strzelać, potem pytać. To rozkaz! Pamiętaj, że wiele rodzajów broni ma też drugi tryb strzelania



To nieprawda, że w grze dostępna jest tylko jedna giwera. Jest ich mnóstwo, ale ta to twoja ulubiona. Prawda?

dzie wokół biegają uzbrojeni po zęby psychopaci – znajdziesz tu wszystko, czego pragniesz. W przeciwnym razie DM w SOF2 nie musi wcale przypaść ci do gustu. Tym, czym DOUBLE HELIX może zrobić na tobie duże wrażenie, są gry zespołowe – Team DM, CTF i wyraźnie wzorowane na COUNTER-STRIKE tryby Elimination i Infiltration. Faktem jest, że duch CS jest w SOF2 obecny i wręcz nie sposób go nie dostrzec. Jednak nie jest takie oczywiste, że SOLDIER... zdaje się miejscami przerastać swego protoplastę. Nie da się ukryć, że przynajmniej warstwa techniczna stoi tu na znacznie wyższym poziomie. Tak naprawdę to największa różnica leży w tym, że w CS pojawił się element kupowania uzbrojenia, zaś w SOF2 po prostu je sobie wybierasz. Jak nietrudno się jednak domyślić, już teraz dostępne są na Sieci przeróżne mody upodobniające SOF2 do CS. Trzeba pamiętać, że opisywany tytuł jest jeszcze bardzo młody i jego dalsza popularność zależy od tego, jak wielu osobom z zacięciem do przeróbek będzie się chciało dalej go uatrakcyjniać.

Już w podstawowej grze liczba dostępnych „skórek" dla graczy bliższa jest raczej QUAKE 3 aniżeli np. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Sieciowi zabijacy mogą wybierać spośród około 40 gotowych modeli, zaś Sieć – lecz jak na razie powoli – zasilają już nowe, tworzone przez fanów, skiny. W przypadku gier typu Elimination czy Infiltration gracz jest jednak zmuszony wybrać swoją postać spośród typów zbliżonych do tych z TEAM FORTRESS czy CS – brakuje tu jednak jednostek wsparcia, np. sanitariusza. Oczywistość stanowi chyba fakt, że w grze zespołowej żołnierze walczących grup różnią się umundurowaniem – w przeciwnym razie wszyscy powystrzelaliby się nawzajem (!).



– Atakujcie ten różowy krzak! – zawył kapitan. Żołnierze popatrzyli po sobie niepewnie. – Ale to przecież wybuch...



Gdzie?! Nie uciekaj, wszo parchata! Twojego kumpla już powaliłem, teraz czas na ciebie! Nie uciekaj, mówię!

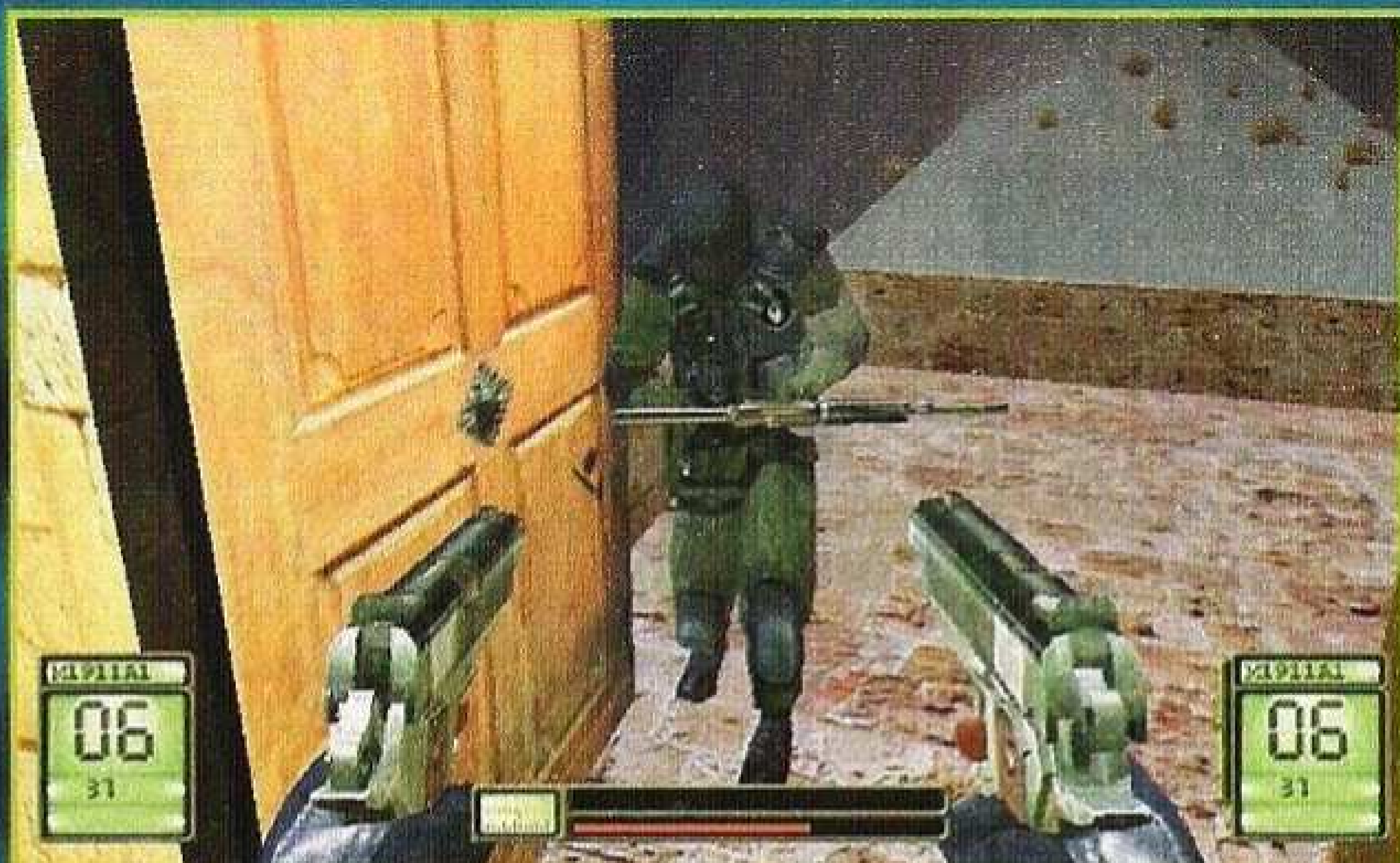
Jaka jest główna różnica pomiędzy trybami single- i multiplayer w DOUBLE HELIX? Ten drugi sprawia wrażenie jakby bardziej realistycznego. Już spieszę z wytłumaczeniem. AI przeciwników poświęciłem już tyle miejsca, że niechętnie piszę o tym znowu. Wrogowie są jednak tak sprawni, że w niektórych przypadkach zahacza to wręcz o niedorzeczność. Na przykład, podczas samotnego przechodzenia kolejnych misji, Mullins często znajduje się pod ostrzałem wziętym z najstraszniejszego koszmaru, nie mając zielonego pojęcia, kto i z której strony do niego strzela. Takich sytuacji jest, niestety, w SOF2 niemało, toteż quick save za każdym rogiem w dalszych etapach stanowi w zasadzie normę. W trybie sieciowym przeciwnicy są tak sprawni, jak sprawni są gracze – czyli bywa różnie. Można jednak być pewnym takich rzeczy, jak choćby zasięg wzroku przeciwnika (co w trybie single nie jest wcale takie oczywiste), dzięki czemu możliwe staje się zastosowanie taktyki, która jakoś tam mogłaby zadziałać w rzeczywistości. Nie oznacza to jednak, że gra sieciowa to po przejściu kampanii bułka z masłem. Wręcz przeciwnie – i tutaj możesz paść w kałuży własnej krwi, nie wiedząc nawet, kto cię zdjął.



Nóż ma tę właściwość, że jest najcichszym sposobem na wysłanie przeciwnika na tamten świat. W tej sytuacji ciche działania chyba nie pomogą...



W walce w zwarciu liczą się przede wszystkim szybkostrzelność i siła ognia



Od czasów BLOOD 2: THE CHOSEN dwa pistolety to jedna z ulubionych metod walki z wrogiem. Szybko, łatwo, a do tego bardzo... efektownie...

http://www.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp



Taka sobie strona, jakich pełno. Jej atut stanowi garść pomocnych odnośników do całkiem niezłych witryn tematycznych

Soldier of Fortune 2: Dou... — **5**

FPP / Raven / LEM

Cena: 169 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
P III 450 MHz, 128 MB RAM, szybkie lacze

Grafika 5+ Dźwięk 4 Frajda 5+

\+ W zasadzie wszystko jest tutaj w porządku

– Hmm...: Niektóre mapy mogłyby być nieco lepsze

Coś dla fanów TEAM FORTRESS i COUNTER-STRIKE. Bardzo dobre dopełnienie trybu dla pojedynczego gracza

Tekst: Anzelmo

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA



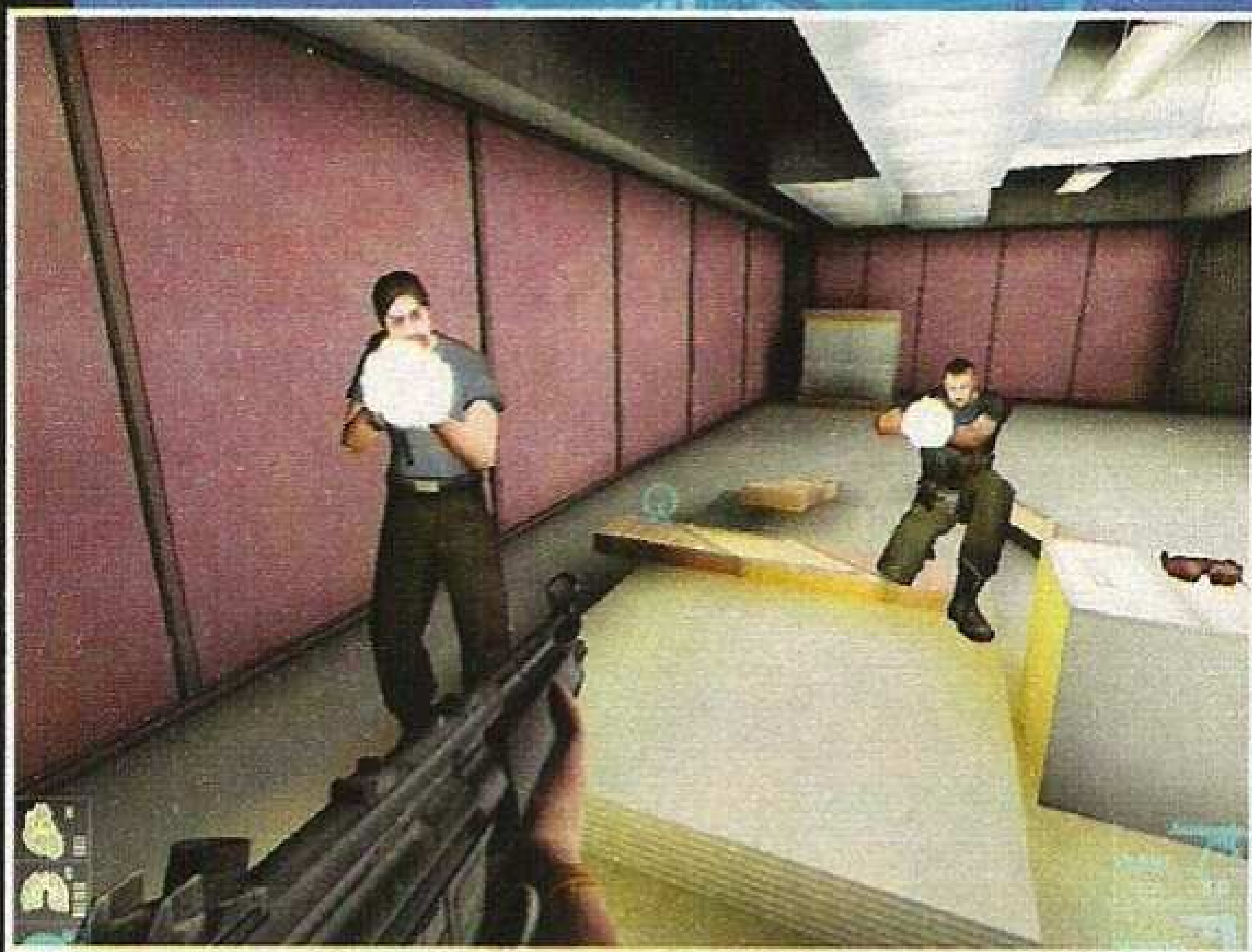
Ciekawe dlaczego dopiero teraz zdecydowano się na komputerową adaptację jednego z najlepszych filmów w historii kina akcji...

Nie jest to oczywiście jedyna próba przeniesienia DIE HARD na ekrany komputerów, ale o poprzednich grach z tej serii raczej nie warto wspominać. Były to tytuły co najmniej kiepskie, o ile w ogóle warte jakiejkolwiek uwagi. Marka wyrobiona przez naczelnego twardziela amerykańskiego kina nie sprzedawała się dobrze wśród komputerowych maniaków. Dopiero teraz, po dziesięciu latach od powstania pierwszej części „Szklanej pułapki" – zresztą koślawie przetłumaczonej na język polski – zdecydowano się do tematu podejść na poważnie. Ciekawe, kto wpadł na ten pomysł. ..

Akcja zaczyna się zgodnie ze scenariuszem filmowym w momencie przybycia Johna McLane'a – nowojorskiego policjanta – do Los Angeles na przyjęcie gwiazdkowe swojej żony. Party odbywa się u niej w pracy, w wielkim wieżowcu Nakatomi. John ma nadzieję na realizację pewnego planu – chce uratować swoje małżeństwo i spokojnie spędzić święta. Jednak to, co za chwilę będzie miało miejsce, trochę zaburzy tok jego działań. McLane wychodzi na chwilę do toalety, a terroryści w tym czasie wpadają na piętro i biorą wszystkich pracowników firmy za zakładników. Dokładnie tak, jak miało to miejsce w filmie. Od tej chwili wcielasz się w rolę jednoosobowej armii – Johna McLane'a – gościa, który musi wszystko doprowadzić do porządku. Zapowiada się ciekawie, ale jak to wszystko sprawdza się w praniu?

Okazuje się, że DIE HARD: NAKATOMI PLAZA jest najlepszą grą... z tych średnich i, niestety, nie mogę powstrzymać się od kilku refleksji, jakie naszły mnie po uruchomieniu gry. W końcu nie tylko ja obiecywałem sobie bardzo dużo po tym tytule.

Już w limuzynie wiozącej cię do Nakatomi Plaza można zauważyć, że czarnoskóry kierowca wygląda na wyjątkowo niedopracowanego pod względem graficznym. Ilość polygonów, z których zbudowana jest jego sylwetka oraz bardzo sztywna animacja pozostawiają wiele do życzenia. Mimika wygląda tak, jakby twój przyjaciel nie zdążył przełknąć kilku pyz, a one przeszkadzają mu w poruszaniu szczęką. „Nie ma się co martwić na zaś – myślę – może nie będzie tak źle, to tylko krótka chwila, za-



Panowie, stójcie! Przeładuję tylko magazynek i zaraz się z wami pobawię. Jest was tylko dwóch? No cóż, większych szans nie macie!



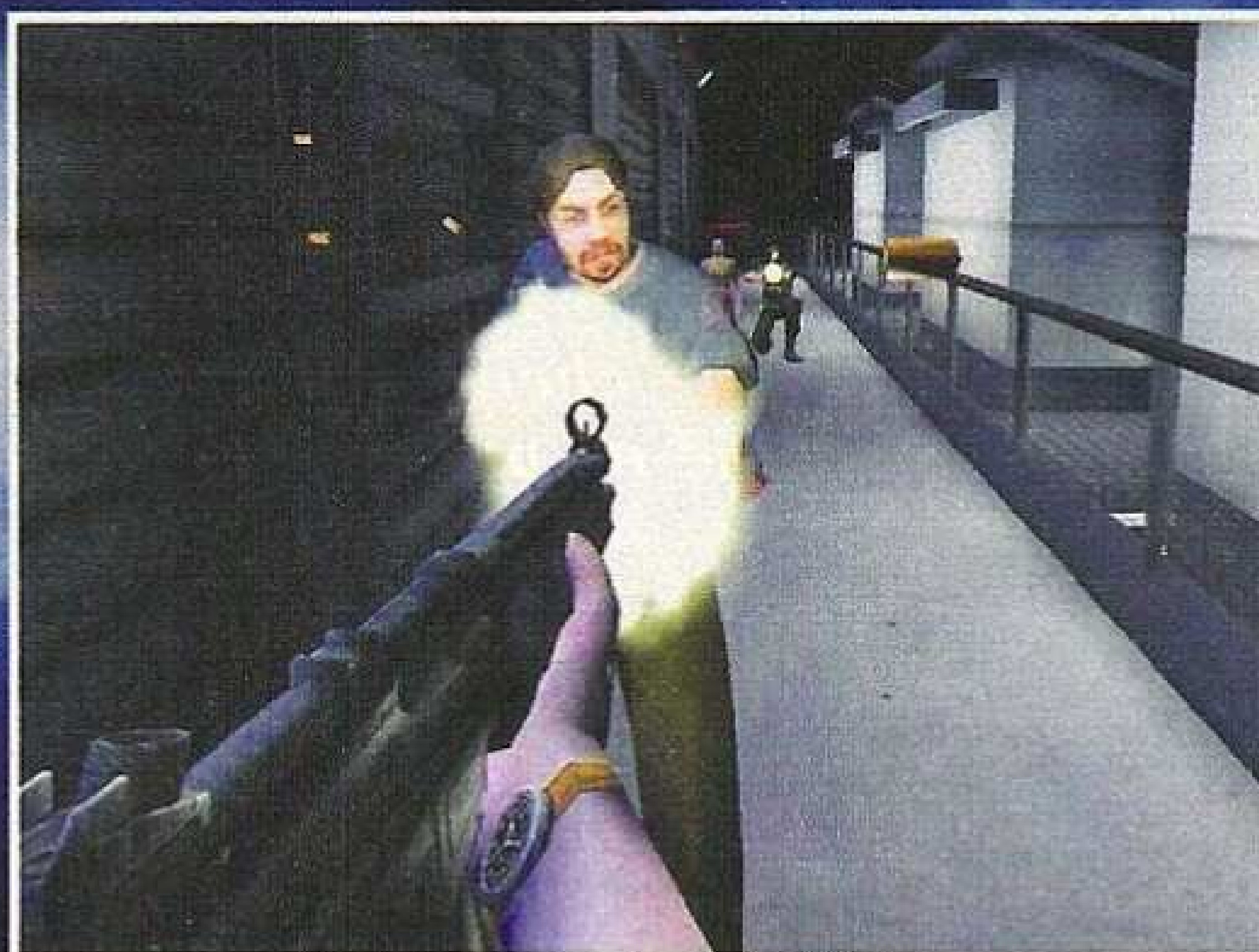
Walka jest bardzo emocjonująca i zaskakuje inteligencją przeciwników... Jasne! Ale na pewno nie w tej grze... Jak widać...





Trzeba nieco ostudzić zapał tego osobnika. Nie powinien bawić się MP5, bo zrobi jeszcze komuś krzywdę...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Czy widziałeś kiedyś kolesia, który dostał z takiej odległości w głowę... i miał ją jeszcze na karku? Coś tu chyba jest nie tak...



Kultowa już zapalniczka ZIPPO oświetli ci drogę w ciemnych korytarzach i pomieszczeniach nieprzygotowanych na twoją wizytę...

raz będę na miejscu i wszystko się wyjaśni". I rzeczywiście, wieżowiec Nakatomi robi ogromne wrażenie. Po wjechaniu na odpowiednie piętro i obejrzeniu sekwencji filmowej wszystko się wyjaśniło. Murzyn w limuzynie nie był zjawą – grafika prezentuje tutaj wyjątkowo niski poziom! Mimo wszystko, nie samą grafiką człowiek żyje.

NAKATOMI PLAZA miał odróżniać się od standardowej strzelaniny FPP dwoma unikalnymi cechami, takimi jak stamina (wytrzymałość) i morale, które w widoczny sposób miały wpływać na rozgrywkę. Elementy te oczywiście zaaplikowano, ale z bardzo mizernym skutkiem. Poziom morale ma teoretycznie wpływać na zdolności strzeleckie bohatera i zachowanie terrorystów i zakładników w stosunku do Johna. Niestety, nie udało mi się zauważyć, żeby przeciwnicy uciekali z pola bitwy czy wykonywali jakieś niestandardowe ruchy. Być może ich reakcja jest na tyle opóźniona, że zanim przeanalizują sytuację, są już wypełnieni ołowiem. Szczerze powiem, że spodziewałem się czegoś więcej. To nie wszystko! W bezpośrednim starciu terroryści nie kwapią się do ucieczki – po prostu stoją i prują do ciebie z karabinów! Sytuację ratuje współczynnik wytrzymałości, od którego zależy sprawność twoich ruchów. Gdy wskaźnik spadnie, radzę przez chwilę odpocząć w kącie lub zamiast biegać, chwilkę pospacerować, aż siły wrócą do normy.

W filmie w budynku znajdowało się dwunastu terrorystów, a podczas gry poślesz do piachu ponad setkę! Również fakt, że tak naprawdę akcja rozgrywała się tylko na kilku piętrach, nie przeszkodził programistom w zaadoptowaniu do celów gry nieco większego obszaru wieżowca Nakatomi, co zaowocowało trzydziestoma piętrami gotowymi do dogłębnego spenetrowania. Wszystko naokoło wygląda jakby żywcem wyjęte z filmu. Pomieszczenia, postacie, główni bohaterowie, wszelkie cytaty („Yippe kai yay motherfucker!") nadają grze doskonały klimat. Jeśli kiedykolwiek chciałeś wcielić się w rolę McLane'a, to masz teraz niepowtarzalną okazję!

Zagadki w grze nie są zbyt skomplikowane. Do przetarcia szlaku będziesz czasami potrzebował wiszącej na ścianie siekiery strażackiej, cążki do kabli przydadzą ci się do otwarcia zblokowanych drzwi elektronicznych, a kultowa zapalniczka Zippo posłuży ci do rozświetlenia ciemności. Oprócz tego, jak w każdej grze, poszukiwał będziesz kodów otwierających drzwi. Nie chcę być brutalny, ale. .. to jest żenujące! Totalnie liniowa akcja nastawiona jest teoretycznie na strzelanie, ale na dobrą sprawę nawet tego tutaj brakuje! Na każdym poziomie jest od trzech do pięciu wrogów, których przy odpowiedniej taktyce można wyeliminować w mgnieniu oka. Pozostały czas spędzasz na bieganiu... i zatrzymywaniu się – tragedia!



Grze NAKATOMI PLAZA nie udało się dostarczyć takiej ilości napięcia i emocji, jakie związane były z filmem „Die Hard". Bardzo kiepska grafika w połączeniu ze ślamazarną animacją nawet na szybkich komputerach udowadnia, że silnik LiTech nie został tutaj wykorzystany tak, jak powinien. Słaba grywalność i toporna akcja to dodatkowe elementy, które nie są w stanie przyciągnąć graczy FPP na dłużej niż 15 minut. Wielka szkoda...

http://www.sierra.com/games/diehard



Jak na każdej oficjalnej stronie gry firmy Sierra, znajdziesz tutaj wszystko, co potrzebne jest do zapoznania się z tytułem

Die Hard: Nakatomi Plaza

2

FPP / Sierra / Play-It!

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400MHz, 64MB RAM, 660MB HDD

Grafika 2 | Dźwięk 4 | Frajda 2

+ Dużo motywów z filmu sprawia, że... gdyby nie minusy, byłaby to najlepsza gra FPP!

– Grafika, animacja, akcja, grywalność... – wszystko bardzo, bardzo słabe. Szkoda gadać!

Wyjątkowo przeciętna gra. Bardzo się na niej zawiedliśmy i przy wystawianiu oceny nie pomógł nawet sentyment do B. Willisa!



Jakie wspaniałe... plamy krwi :(Wcale nie widać, żeby ci panowie przejęli się oddaniem dwóch litrów krwi na podłogę... Żałosne!



Standardowy obrazek... Wróg zaskoczony podczas frontalnego ataku! AI przeciwników pozostawia dużo do życzenia. Niestety!

SPIDER-MAN

Któż nie chciałby być Człowiekiem-Pająkiem? Unosić się na pajęczynie nad miastem i walczyć ze złoczyńcami – to jest życie...


Spider-Man odwiedzi wiele ciekawych i bardzo tajemniczych miejsc. Fabuła rozwija się szybko i jest bardzo interesująca, a to rzadkość!


W kanałach panuje klaustrofobiczny klimat. Zimno, wilgotno i wszędzie szczury!


Na swojej drodze spotkasz mnóstwo groźnych przeciwników. Np. Zielonego Goblina!

Kinowy hit to okazja, aby wypuścić na rynek grę opartą na scenariuszu już sprawdzonym. Niestety, większość komputerowych ekranizacji przedstawia zwykle wyjątkowo mizerny poziom i psuje pozytywne wrażenia po filmie. W tym przypadku jest zupełnie odwrotnie! **O ile kinowy SPIDER-MAN wydaje się dość kontrowersyjny, a opinie na jego temat są skrajne, to o komputerowej wersji przygód Człowieka-Pająka złego słowa powiedzieć nie można.** Jest to prawdziwy majstersztyk TPP we wspaniałej oprawie!

Gra zaczyna się podobnie jak film. Po klimatycznym wprowadzeniu, które przedstawia, w jaki sposób Peter Parker stał się superbohaterem, dowiadujesz się też, w jakich okolicznościach zamordowano wujka Bena. Spider pełen nienawiści i chęci zemsty rusza w miasto – unosząc się na pajęczynie – by rozprawić się z gangiem. Jeszcze nie ma swojego firmowego kostiumu: występuje w przebraniu, w którym pojawiał się na wrestlingowym ringu, walcząc o pieniądze.


Zwykli złodziejaszkowie to nie jedyni przeciwnicy Spider-Mana...

Podczas gry będziesz bujał między wieżowcami, walczył z oprychami, eksplorował wypełnione szczurami kanały i chronił miasto przed Złem. Fabuła rozwija się stosunkowo szybko i bardzo sprawnie tak, że dokładnie poznasz wszystkie problemy Człowieka-Pająka, jego psychikę i zachowania od pierwszych dni po metamorfozie... Wysoka grywalność, wspaniały klimat, łatwe i raczej intuicyjne sterowanie (chociaż kamera mogłaby pracować sprawniej), prosty i skuteczny system walki oraz znakomita grafika sprawiają, że zaczynając grać w SPIDER-MAN: THE MOVIE, nie można się od niego oderwać! Nie sposób też nie porównać gry do wydanej jakiś czas temu produkcji o tym samym tytule. Różnią się one od siebie diametralnie i o ile myślałeś, że SPIDER-MAN wydany pod koniec zeszłego roku był grą co najmniej niezłą, to porównując ją z najświeższym tytułem, nawet na nią nie spojrzysz. To tak, jakby postawić obok siebie Fiata 126p i Mercedesa :)

Najbardziej emocjonującymi chwilami w SPIDER-MAN: THE MOVIE są bezapelacyjnie walki! To, co dzieje się na ekranie, trudno wręcz opisać! Pogoń za złoczyńcami, strzelanie z pajęczyny, odbijanie się od ścian, skoki i powietrzne ewolucje – to wszystko jest tutaj na porządku dziennym! Walka nie jest trudna i po kilku większych bijatykach bardzo łatwo opanować serie podstawowych ciosów, kombosów czy też uników. Mankament stanowi natomiast kamera, która nie do końca służy pomocą, wijąc się naokoło bohatera.

Wcielenie się w człowieka, który bezproblemowo przylega do każdej powierzchni – chodząc po sufitach, ścianach i gzymsach na wysokości 50. piętra, a spadając w przepaść, strzela w każdym momencie pajęczyną i na niej zawisa – sprawia naprawdę wielką frajdę! **SPIDER-MAN: THE MOVIE nie jest tylko dodatkiem do świetnego fil mu.** To wspaniały produkt, który spokojnie odniósłby sukces bez kinowego hitu! Polecam grę wszystkim zwolennikom walki i szybkiej akcji!

http://www.universeofheroes.com/game_themovie.html



Oficjalna strona gier o superbohaterach. Nie znajdziesz tu jednak zbyt wielu informacji. Ot, kilka screenshotów, tapety... Kiepsko!

Spider-Man: The Movie

5-

TPP / Activision / LEM

Cena: 169 zł	PC	GC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	XB

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 1,3 GB HDD

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

\+ Niesamowity klimat, doskonała grafika, megagrywalność! Tego po prostu nie można przegapić!

– Kamera czasami szwankuje, ale w porównaniu z zaletami nie ma się czym przejmować

SPIDER-MAN to gra oparta na filmie o tym samym tytule. Jest tak dobra, że nie trzeba wcale odnosić się do kinowej ekranizacji

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



OGLĄDAJ WIĘCEJ FILMÓW

i płać coraz mniej !!!



Najlepszy sposób na film

Latem w Cinema City im więcej oglądasz, tym mniej płacisz!* Przyjdź, kup bilet, a otrzymasz specjalną promocyjną kartę. Miej ją zawsze przy sobie, a za kolejne filmy zapłacisz mniej! Drugi film będzie Cię kosztował 2 zł mniej, trzeci - 3 zł mniej, czwarty - 4 zł mniej, a piąty film - ***AŻ 5 zł MNIEJ*** i otrzymasz ***Coca Colę gratis!!***
Oglądaj więcej filmów i płać coraz mniej!

* promocja w kinach Cinema City trwa od 01.07.2002 do 31.08.2002.

WARSZAWA: SADYBA BEST MALL, ul. Powsińska 31; BEMOWO, ul. Powstańców Śląskich 126 a

KRAKÓW: KRAKÓW PLAZA, Al. Pokoju 44; ZAKOPIANKA, ul. Zakopiańska 62



KATOWICE, PUNKT 44, ul. Gliwicka 44; **RUDA ŚLĄSKA,** PLAZA, ul. 1 Maja 310

www.cinema-city.pl

BLACK & WHITE
creature isle

Zanim w twoje ręce trafi pudełko z drugą częścią znakomitego BLACK & WHITE, przyjrzyj się bliżej dodatkowi do doskonałego pierwowzoru...

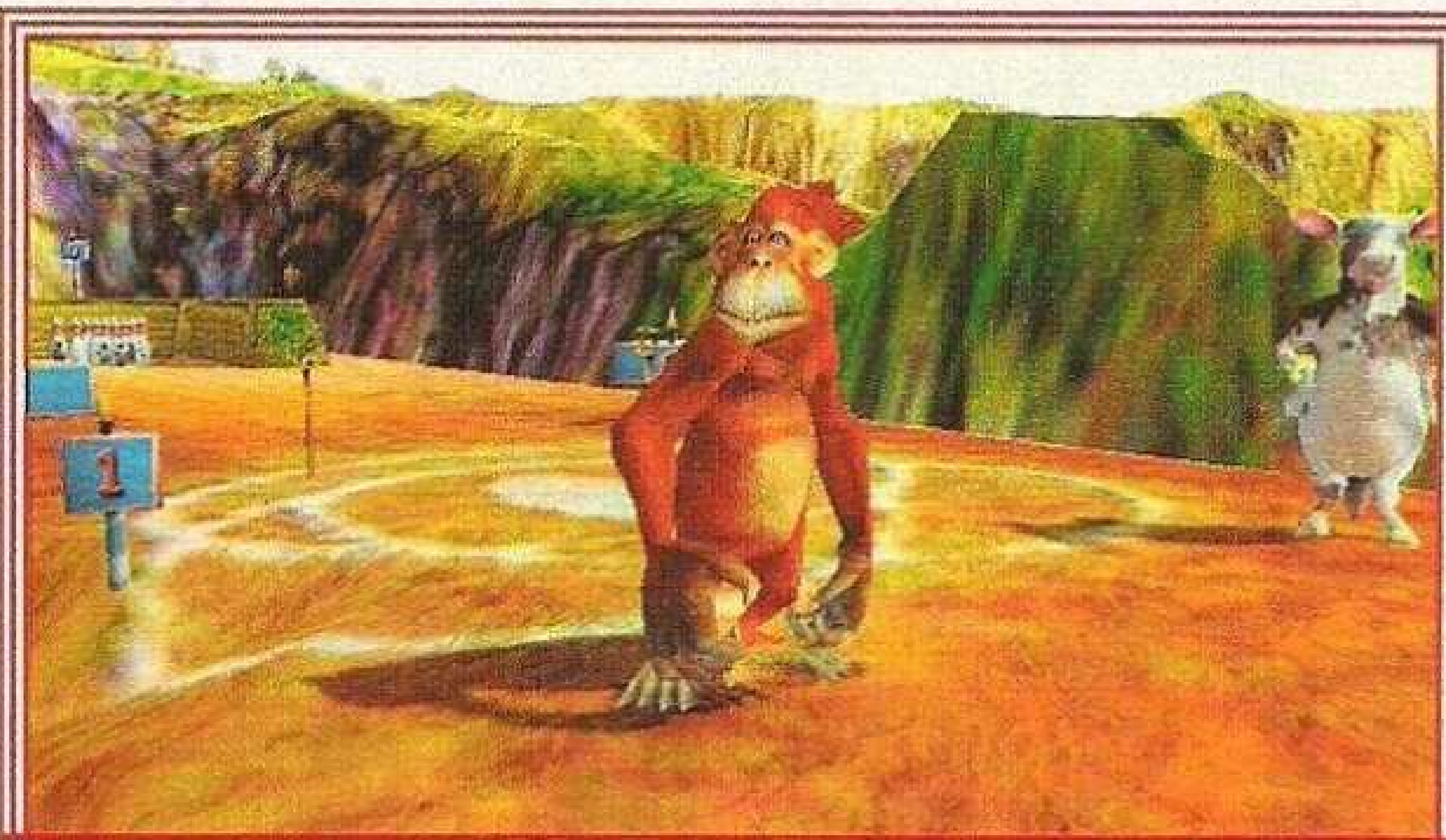
Czy pamiętasz grupkę misjonarzy z BLACK & WHITE, którzy wyruszyli w daleki rejs w nieznane? Otóż ich trud okazał się owocny. **Twoi wyznawcy dotarli na tytułową wyspę Creature Isle, a ich wiara dała ci moc niezbędną do przeniesienia się w nowe rejony wszechświata.** Nowo odkryty kawałek lądu to schronienie dla wszystkich Chowańców, którzy utracili swych bogów podczas wyniszczających walk o władzę nad krainami. Stworzenia, by uniknąć zagłady, zawiązały Braterstwo. Każdy nowy Chowaniec na wyspie przyjmowany jest z otwartymi rękami. Jednak, by oddzielić zdolniejsze Chowańce od reszty, muszą one przejść szereg prób. Zwycięstwo we wszystkich daje prawo do odbycia godów z Ewą – jedyną samicą na wyspie. Problem polega na tym, iż jest ona troszkę wybredna.

CREATURE ISLE w głównej mierze skupia się na najbardziej rewolucyjnym aspekcie oryginału – chodzi oczywiście o system Chowańców. O ile większość elementów ekonomiczno-strategicznych miała swoje odzwierciedlenie w poprzednich grach (jak chociażby sławna seria POPULOUS), to właśnie system Chowańców wyróżnił BLACK & WHITE spośród innych gier.

W CREATURE ISLE, chociaż nadal masz pokaźne grono swoich wyznawców, nie przyjdzie ci konkurować z innymi bogami. Największy nacisk położono na elementy edukacji. Twój wierny zwierzak będzie miał okazję zająć się wychowywaniem Podlota – nowo wyklutej z jaja kaczuszki lub kaczucha. Cały trik polega na tym, iż nie możesz bezpośrednio oddziaływać na żółtodzioba. Twoim zadaniem jest odpowiednio pokierować swoim Chowańcem, by zajął się edukacją Podlota.

Jednak kluczową część gry stanowi wykonywanie zadań przygotowanych przez Braterstwo. Większość z nich polega na pokonaniu innych Chowańców w różnorodnych dyscyplinach, np. kręglach, wyścigach po wyspie, zabawie w chowanego itp. Praktycznie w każdym momencie rozgrywki będziesz mógł spróbować swoich sił w około 4-5 zadaniach. Na dodatek każde możesz powtarzać dowolną ilość razy – nie ma powodów do ciągłego zapisywania stanu gry. **Niestety, autorom nie udało się utrzymać całej rozgrywki w gorącej atmosferze rywalizacji. Niejednokrotnie zadania wydają się bardziej próbą cierpliwości niż realnych umiejętności Chowańca.**

Szkoda, iż wynik każdej próby bezpośrednio zależy od gracza. W pod-



Na tytułowej wyspie wszystkie stworzenia starają się żyć w zgodzie. A wolno płynący czas umilają sobie wspólnymi zabawami zręcznościowo-łamigłówkowymi



W tej odsłonie gry mniej miejsca poświęcono rywalizacji między poszczególnymi bóstwami, więcej do powiedzenia mają Chowańce. Małpeczka cieszyć się bałdzo...

stawowej odsłonie BLACK & WHITE podobne zadania były świetnym podsumowaniem wyuczonych umiejętności Chowańca – tutaj każdą konkurencję rozgrywasz sam, a stworzenie służy ci tylko jako cielesne uosobienie. Aż dziw, że uproszczono właśnie te najbardziej odlotowe elementy zabawy, wstawiając w zamian minigry zręcznościowo-łamigłówkowe. **Zabrakło też wyraźnego podziału na Dobro i Zło, który był nieodłącznym elementem rozgrywki w BLACK & WHITE.** Na zwycięstwo w kręglach jest dokładnie jeden sposób: należy zdobyć więcej punktów od Krowy, mistrzyni turlania. A gdzie się podział dobry i zły sposób na przejście próby?! A gdyby tak można było podstawić przeciwnikowi nogę albo posmarować kulę klejem? Wrrr, jestem zły do szpiku kości!

Dodatek daje niepowtarzalną okazję do gruntownego testu umiejętności bojowych twojego Chowańca. W drodze do słodkiej Ewy przyjdzie ci stoczyć szereg pojedynków z atletycznymi zwierzątkami. O ile w pierwszej części nie zdarzały się one zbyt często (w trybie dla samotnego gracza), to w CREATURE ISLE są chlebem powszednim. Pojedynki to zarazem świetne przygotowanie przed rozgrywką w trybie multiplayer. Przecież po tylu godzinach treningu należy pokazać światu, na co stać ciebie, twojego Chowańca, no i oczywiście Podlota.

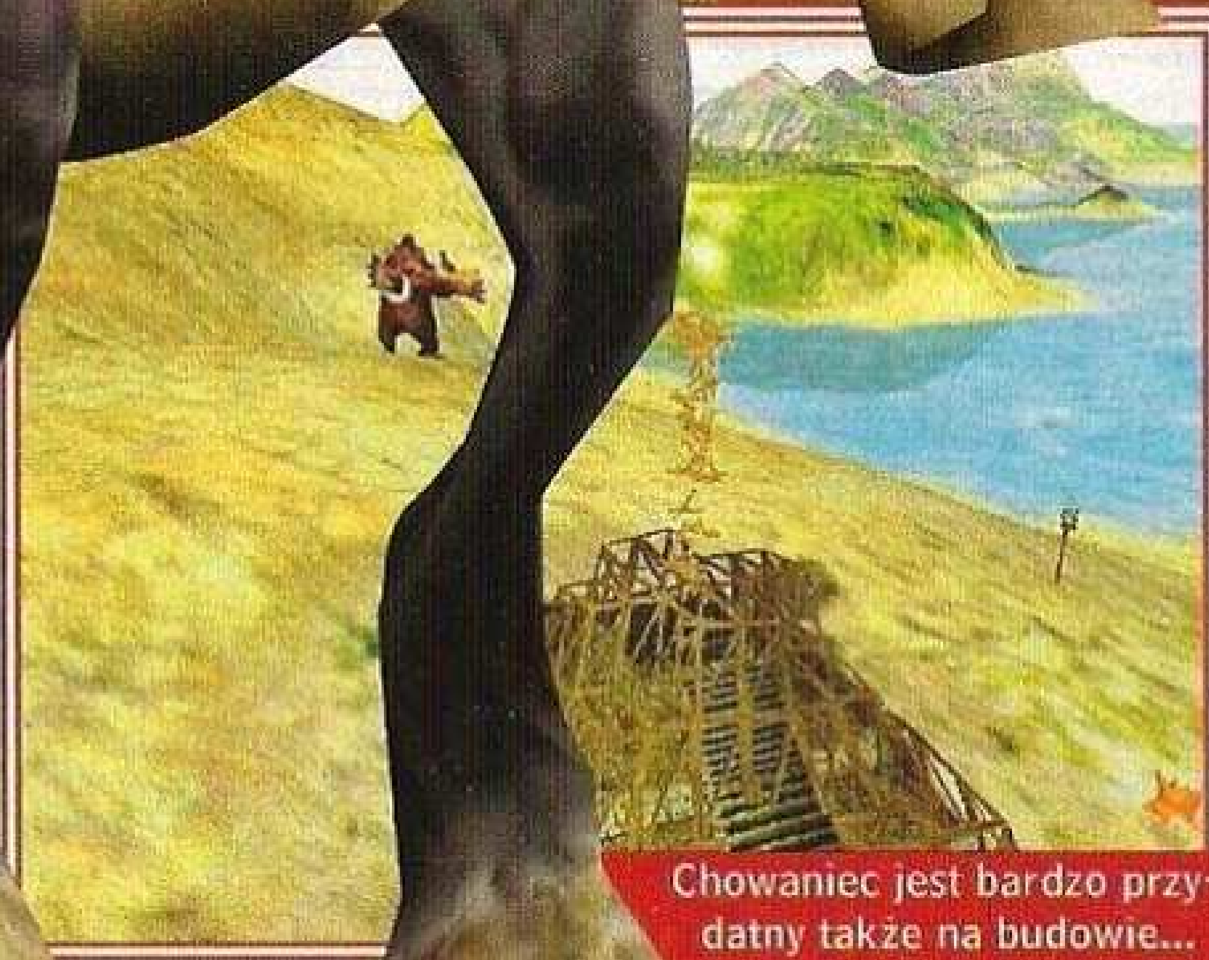
Ogromnym atutem CREATURE ISLE jest polska wersja jezykowa dodatku. Wraz z grą otrzymasz kompakt, na którym znajduje się przyjazna dla użytkownika instalacja pełnej polskiej lokalizacji wraz z nowymi gatunkami Chowańców. Z pewnością na największe brawa zasługują głosy aktorów. Świetny poziom polskiej wersji nadaje zabawie dodatkowej głębi i dużo swojskiego humoru. Pozostaje tylko pogratulować autorom – naprawdę warto było poczekać trochę dłużej, by ujrzeć grę w całości po polsku.

Od strony technicznej praktycznie nic się nie zmieniło. Zgodnie ze starym powiedzeniem: „lepsze wrogiem dobrego", interfejs nie uległ żadnym zmianom. Również grafika nie otrzymała żadnego rasowania, aczkolwiek po blisko dwóch latach od premiery oryginału CREATURE ISLE nadal prezentuje się okazale. **Nareszcie można uruchomić grę w wyższej rozdzielczości i bez granic hulać kamerą po trójwymiarowym środowisku.**

Pomimo narzekań na poziom zadań dla Chowańca dodatek CREATURE ISLE to pozycja warta uwagi. Gra ma w sobie wiele ambitnych i oryginalnych rozwiązań, jest wciągająca, zabawna i urzekająca. Sądzę, że spodoba się wielu graczom. Ja idę dalej turlać, bo Krowa nie daje za wygraną!



Twoje główne zadanie polega na wychowaniu małego Podlota. Ale bóg nie może zrobić tego sam, potrzebna mu pomoc dobrych ludzi



Chowaniec jest bardzo przydatny także na budowie...



... Dzięki temu na wyspie może powstać takie przyjazne ludziom miasteczko, w którym szczęśliwe dzieciństwo spędzi Podlot

http://www.bwgame.com



Estetyczna strona z dużą dawką informacji o grze oraz pakietem wirtualnych gadżetów. Dobry przystanek dla niezdecydowanych

Black & White Creature Isle

4+

Strategia / Lionhead Studios / IM Group

Cena: 79 zl	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 Mhz, 128 MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 5+ Frajda 4+

+ Nowe rodzaje Chowańców, zwiedzanie wyspy, mnóstwo walk do stoczenia, trening Podlota...

– Brak możliwości złych i dobrych zachowań podczas prób, mała różnorodność zadań

Dobry sposób spędzenia czasu w oczekiwaniu na drugą cześć gry BLACK & WHITE. Jak każdy dodatek, wprowadza niewiele zmian

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

SEA DOGS PL

Teraz już nie musisz się martwić, że nie dogadasz się ze swoją załogą!

Miesiąc temu Anzelmo przedstawił ogólne zasady gry, a tym razem ja pomogę ci przemierzać mile morskie z Polakami na pokładzie.

SEA DOGS to gra, w której pojawia się bardzo dużo pisanego tekstu. Ludzie pracujący nad lokalizacją stanęli więc przed dosyć poważnym zadaniem. Z przyjemnością mogę stwierdzić, iż poradzili sobie bardzo dobrze, a ewentualne błędy sprytnie pochowali.

Dialogi, opisy itp. czyta się naprawdę łatwo i przyjemnie – w szczególności, gdy chodzi o przechwałki napotkanych wilków morskich. Nie rzucają się w oczy żadne rażące błędy stylistyczne czy ortograficzne.

CD Projekt znany jest z tego, że aktorów podkładających głosy dobiera bardzo starannie. Tym razem także nie stało się inaczej i każda z postaci mówiących w grze robi bardzo pozytywne wrażenie. **Mam jednak małą prośbę do dźwiękowców, aby w przyszłości bardziej starali się dopasowywać głośność dialogów do głośności otoczenia.** W przypadku SEA DOGS po prostu większości wypowiedzi nie sposób zrozumieć, właśnie dlatego, że niewiele słychać.

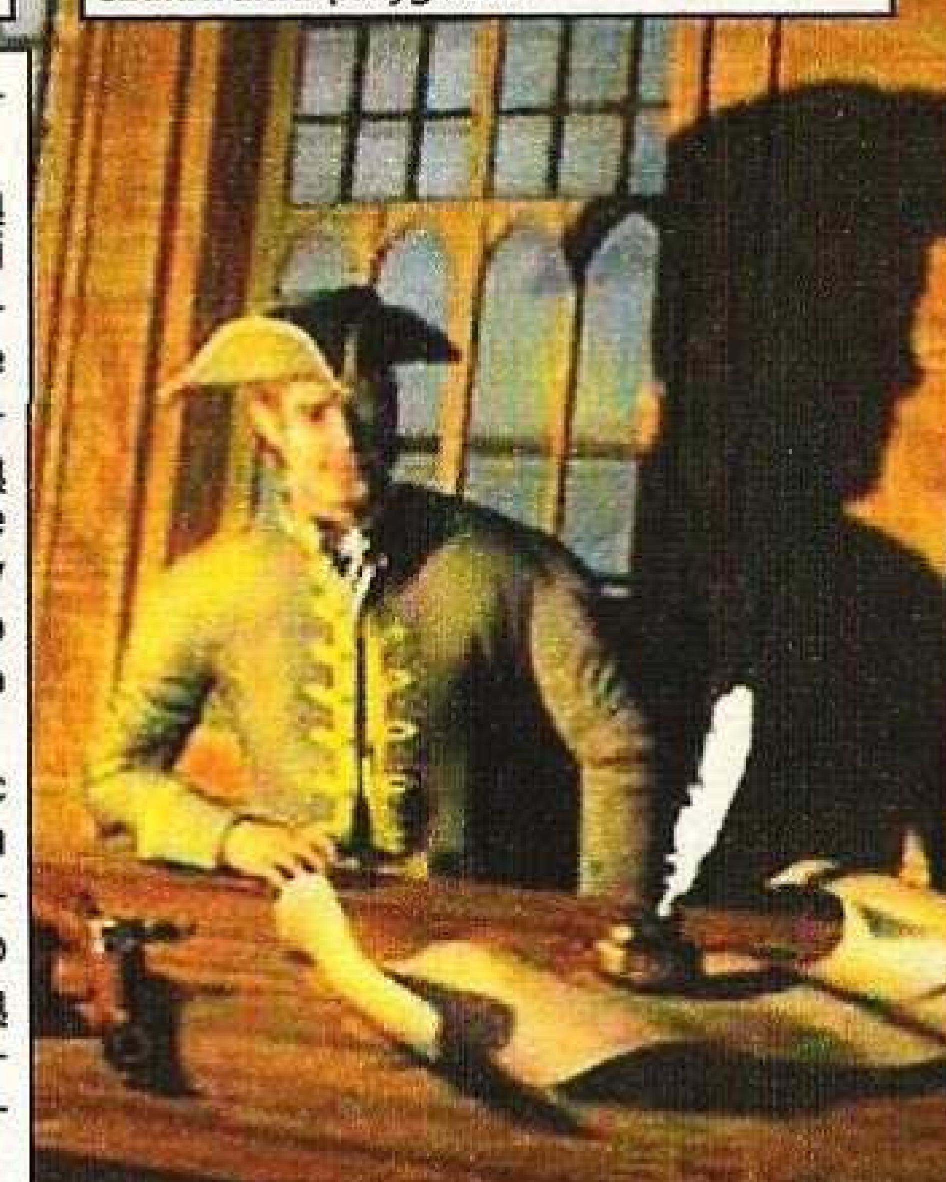
Dużą bolączką w SEA DOGS są niestety przyciski, szczególnie jeśli odpalasz grę w wyższych rozdzielczościach. Nie dość, że są one okropnie małe, to w dodatku zastosowano potwornie niewyraźną czcionkę, co sprawia, że prawie nic nie widać. To, niestety, częsty błąd, który prowadzi do szybkiego męczenia się oczu i zniechęca do dalszej zabawy.

Co do ogólnej oceny gry, to nic się w niej nie zmieniło. Zgadzam się z recenzją sprzed miesiąca i zawartym tam uzasadnieniem, a co za tym idzie z zaproponowaną punktacją, w związku z czym pozwoliłem sobie nie nanosić żadnych poprawek w klepsydrze.


Nareszcie wszystko w rodzimym języku! Aż chce się zakupić statek...


...i wypłynąć na szerokie wody w poszukiwaniu przygód...


...albo sprzętu niezbędnego do przetrwania na morzu



Sea Dogs: Piraci — 4

RPG / Bethesda / CD Projekt

Cena: 49,90zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 300 Mhz, 64 MB RAM

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ To niezła gra handlowa, dająca wiele możliwości dobrej zabawy

– Grafika – nawet w najwyższej rozdzielczości – jest średnia, trochę niedoróbek...

W SEA DOGS możesz przemierzać bezkresny ocean, plądrować, prowadzić handel a także... uczciwe życie

Warlords: Battlecry II PL

Dobrze wykonana lokalizacja to jeden z elementów zachęcających do zapoznania się z tym tytułem!


Już za chwilę ta piękna wieża może zostać zmieciona z powierzchni ziemi

Za największy sukces tej lokalizacji można uznać głosy podłożone pod poszczególne jednostki. Często zdarza się, że polskie wersje gier prezentują się w tym względzie nie tyle fatalnie, co po prostu efekt pracy danego zespołu lokalizującego doprowadza do dzikiego śmiechu. Na szczęście w przypadku WARLODS: BATTLECRY II wszystko zostało zrobione jak należy. Jednostki mówią pasującym do nich głosem, a dźwięk jest bardzo czysty. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż w tej grze w większości występują różne dziwne stwory, których barwy głosu trzeba było zmodyfikować, aby brzmiały przekonywująco. Tym bardziej zespołowi dokonującemu lokalizacji należą się brawa za pomysłowość.

Duże problemy można mieć jednak na początku ze zrozumieniem tekstów pisanych, ponieważ użyta w grze czcionka jest dosyć specyficzna, a jednocześnie mało wyrazista. Jest to na szczęście tylko i wyłącznie kwestia przyzwyczajenia, już po paru minutach zabawy wszystko wraca do normy, a ty bez problemów oddajesz się interesującej cię rozgrywce. Jeśli miałeś okazję grać w angielską wersję tego tytułu, to nie powinieneś mieć z tym najmniejszego problemu, gdyż jest to praktycznie ta sama czcionka.

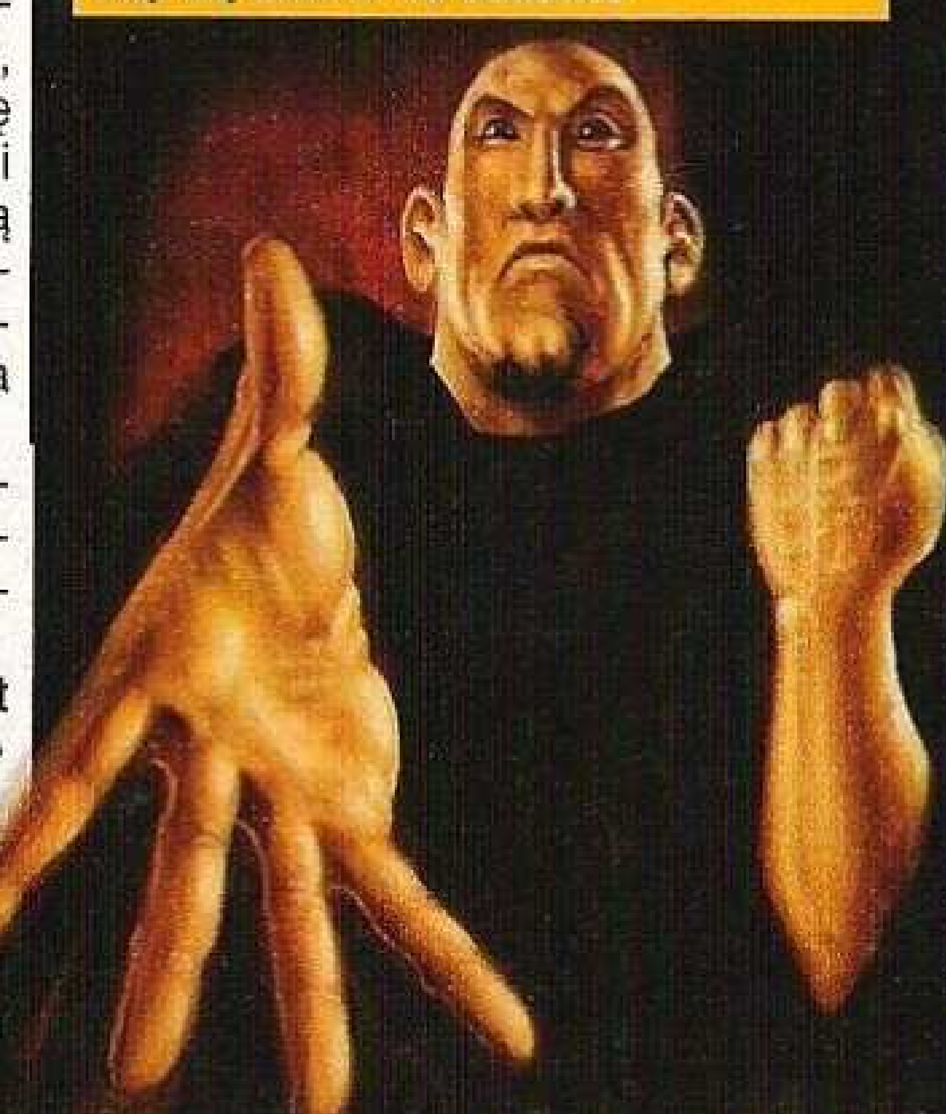
W grę wbudowano porządny i łatwy w obsłudze edytor scenariuszy. Ta część gry naturalnie też poszła do lokalizacji.

WARLORDS: BATTLECRY II jest produktem, na który na pewno warto zwrócić uwagę. Czas spędzony nad tą grą na pewno nie będzie zmarnowany.


Walka bywa zacięta, tym razem rozpoczął się szturm na budowle



Wybór profesji to bardzo ważna decyzja. Od niej zależy przebieg dalszej rozgrywki



Warlords Battlecry II — 4

RTS / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 69,90 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 350 MHz, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ 12 ras, świetna SI, mnóstwo grania, duże możliwości kombinowania, muzyka, polska wersja

– Trochę przestarzała grafika, która niezbyt pasuje do rodzaju rozgrywki, brak scenariusza

WARLORDS: BATTLECRY II to gra wprawdzie pozbawiona jakichkolwiek fajerwerków, ale za to z jakim charakterem!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Pet Soccer

Po genialnych wyścigach PET RACER przyszedł czas na równie genialny PET SOCCER!!!

http://www.petsoccer.techland.pl



Bardzo ładna strona, sporo informacji, galeria i dokładny opis drużyn biorących udział w „zwierzęcej lidze"



Teraz możesz się jedynie modlić, żeby dzik miał dziurawe ręce

PET SOCCER to piłka inna niż wszystkie. Rolę na boisku przejmują zwierzęta. **Do wyboru masz trzy tryby gry – mecz towarzyski, mistrzostwa oraz multiplayer.** O dwóch pierwszych trybach nie będę się tu rozpisywał, jednak jeśli chodzi o zabawę z żywym przeciwnikiem, trzeba przyznać, iż jest ona nadzwyczajna! Gra z drugą osobą na jednym komputerze to po prostu szczyt zabawy i nie będę ukrywał, że ten sposób rozgrywki należy najbardziej polecić.

Do wyboru masz dwanaście drużyn (np. AS Robots, Ajax Panterdam czy Giraffinaikos – brzmią znajomo?). Odróżnia je logo i statystyki, a każdy zawodnik ma własne nazwisko. **Każda z drużyn składa się z innych zwierząt, są więc tu i dinozaury, i żyrafy, a także byki, pantery...** Mecze rozgrywają się na boiskach na łonie natury i są bardzo dobrze przygotowane. Noszą śmieszne nazwy, jak np. Stadion Jurajski.

Wychodząc na boisko, poczujesz prawdziwego ducha rywalizacji. Publiczność składająca się ze zwierzątek szaleje, kibicuje, a sędziowie (dziki) bacznie pilnują, aby wszystko było zgodne z przepisami. Kiedy zawodnicy staną na swoich pozycjach, następuje gwizdek i zaczyna się prawdziwa zabawa. Sterowanie jest naprawdę proste i przyjemne, a piłkarze wykonują twoje polecenia bez najmniejszych oporów. Możesz kopać piłkę, odbijać ją główką, robić zwody itd. Dużą wagę przykładaj do tego, aby jak najdłużej przetrzymywać piłkę, ponieważ wtedy dostaniesz superakcje, takie jak ściana w bramce, przyspieszenie czy megakopniak. **Rolę komentatora spełnia papuga John MacParrot.** Na tym stanowisku to ptaszysko sprawuje się świetnie (lepiej niż nasi telewizyjni komentatorzy), podaje nazwiska zawodników, opisuje wydarzenia na boisku, podaje wyniki. Komentarze składają się z takich śmiesznych tekstów, jak: „potrzebny będzie weterynarz". Strzelenie gola nie jest może rzeczą najtrudniejszą, niemniej jednak daje dużo satysfakcji. **Po umieszczeniu piłki w bramce, możesz obejrzeć ładną powtórkę w zwolnionym tempie.** Oczywiście nie zabrakło autów, jednak spalonych już nie ma i to na pewno wyszło grze na dobre. W PET SOCCER masz do czynienia z prawdziwą grą fair play, nikt nikogo nie fauluje, nie ma kłótni, gra jest czysta jak łza! Co prawda nie brakuje sytuacji, w których zwierzątka ryją mordkami po ziemi, jednak są to czyste zagrania i sędzia nie musi interweniować. Atrakcję stanowią też zmienne warunki pogodowe.



Od strony graficznej PET SOCCER prezentuje się wręcz wyśmienicie. Zwierzątka wyglądają prześmiesznie, boiska są bardzo ładne i zielone, a w dodatku wszystko śmiga, aż miło patrzeć. Innym tematem jest dźwięk, o którym również można powiedzieć tyle, że jest wręcz genialny! Publiczność krzyczy, a wspomniana papuga cały czas gada (w tym momencie pojawia się jej wizerunek w rogu ekranu). Będziesz na pewno zadowolony. W tle oczywiście przygrywa miła muzyczka, która jednak ginie w wirze akcji rozgrywającej się na boisku.



Ta piłka jest ogromna, jak ją kopnę, to złamię sobie kopytko...

PET SOCCER jest grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do zabawy. Brak tu wielu zasad znanych z tradycyjnej piłki, zupełnie inaczej przeżywa się mecze. Nie trzeba jednak ukrywać, że jest to gra skierowana głównie do dzieci i ci odbiorcy na pewno będą zachwyceni!

Na zakończenie jeszcze jedna ważna informacja – w pudełku znajdziesz grę planszową!!! Czyż to nie wspaniały dodatek? :)





Nie łap Franek! I tak idzie na aut:) Chociaż, jakby się tak głębiej zastanowić, to może jednak, dla bezpieczeństwa, lepiej byłoby...

Pet Soccer — **5**

Sportowa / Techland

Cena: 49 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Świetna grafika, genialne udźwiękowienie, John MacParrot, niska cena za dużo dobrej zabawy!

– Trochę wolna akcja

Zdecydowanie PET SOCCER daje więcej wrażeń niż oglądanie meczów z naszą kochaną reprezentacją w roli głównej!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

MK·A
MORTAL KOMBAT ADVANCE

Stara gra i wcale nie w nowej oprawie, tylko na nowej platformie. To trochę mało...

Gra MORTAL KOMBAT ADVANCE to prawie ten sam produkt, który ukazał się sześć lat temu na PC. Nic nie zmieniono: wojownicy, ciosy i areny są te same. Specjaliści z firmy Midway nie włożyli w zrobienie swojego nowego „dziecka" żadnego wysiłku. Próbują zaś sprzedać ten sam produkt po raz drugi. To karygodne!

Czy w ogóle coś w grze poprawiono? Ależ tak: system sterowania. Zamiast wielu klawiszy masz teraz tylko cztery, na których trudno wykonać szereg skomplikowanych kombinacji. W rezultacie walka bardzo szybko staje się nieciekawa i nudna. Zaskakująca jest jednak dokładność, z jaką MK został przeniesiony na platformę GBA. Zachowano wszystkie szczegóły, nawet krótkie sekwencje typu „FINISH HIM" pod koniec walki. To chyba jedyne zaskoczenie w tej grze. Na szczęście dzięki trybowi multiplayer możesz stoczyć śmiertelną walkę z przyjaciółmi. Najlepszym zaś okaże się ten, kto najszybciej uderza w przyciski. Skomplikowane, prawda?

Wszystkie ciosy specjalne wychodzą najczęściej przypadkiem i nawet trenowanie z instrukcją w dłoni nie zawsze przynosi zamierzony efekt. A jeśli już nauczysz się jednego ciosu, to w zasadzie musisz posługiwać się nim przez całą zabawę, stwarzając sobie w ten sposób szansę na wygranie turnieju i przejście gry. Trochę to nudne i mało urozmaicone.

Brak jakichkolwiek nowości działa, niestety, na szkodę MKA. Nie tego spodziewałeś się po królu bijatyk komputerowych. Oczekujesz po nim czegoś nowego, świeżego, zaskakującego, a w zamian otrzymujesz odgrzany hit sprzed kilku lat, tylko na inną platformę. To nie fair!


Dużo przemocy nie może stanowić o atrakcyjności gry. Szkoda, że twórcy nie pomyśleli o czymś oryginalniejszym


Jeden cios opanowany i już możesz wygrywać. A gdzie odrobina finezji?

MK A — 3+

Bijatyka / Midway / Manta

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 3

\+ Wracają dawne wspomnienia, zabawa w trybie multiplayer wypada najlepiej

− Brak jakichkolwiek zmian, uciążliwe sterowanie, próba sprzedania tego samego towaru drugi raz

MKA jest wielkim rozczarowaniem i plamą na honorze byłego króla bijatyk. Szkoda, bo miłośnicy tytułu wiele sobie po nim obiecywali

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Piłka nożna na kilka tygodni zawładnęła telewizorami. Teraz czas na GBA

Mistrzostwa Świata Korea/Japonia 2002 dopiero co dobiegły końca, a na GBA już trafia gra o footballu. Nie wiem dlaczego, ale w nowym produkcie firmy Konami nie mogłem znaleźć reprezentacji Polski. Czy wypadliśmy AŻ tak źle?:)

Po wielu miesiącach oczekiwań i piłkarskiej gorączki na rynku znalazła się gra godna uwagi. Do wyboru masz 40 najmocniejszych drużyn footballowych. Na największe uznanie zasługuje łatwo przyswajalny system sterowania piłkarzem oraz system dryblingu i strzału. Już po kilku minutach można się go nauczyć. Kolejny plus stanowi ładna kolorowa grafika oraz szczegółowe odwzorowanie wyglądu graczy. Bez problemu możesz zobaczyć, kto jest kim.

ISS posiada wiele trybów rozgrywki: mistrzostwa, turnieje towarzyskie służące do rozpoznania twojego przeciwnika oraz system treningowy. Interesującym dodatkiem jest przyjmowanie szczególnej strategii przed meczem, co oznacza, że z góry przydzielasz krycie oraz rozmieszczenie piłkarzy na murawie. Na przebieg gry wpływają także warunki atmosferyczne, klimat na stadionie oraz twój styl gry.

Minusem gry jest zbyt wąski kadr, przez co na ekranie nie widać, gdzie znajdują się twoi partnerzy. W zorientowaniu się na boisku pomaga mały kompas wskazujący, gdzie masz podawać. Ale nawet z tą pomocą podania nie zawsze wypadają celnie. Niedogodnością stanowi także strzelanie z główki, ponieważ zbyt późno zauważasz piłkę.

ISS będzie naprawdę dobrą inwestycją i to nie tylko dla fanów piłki nożnej. Mam nadzieję, że w przyszłej edycji dodana zostanie także reprezentacja Polski.



Jeszcze chwila i może być po meczu. Wystarczy tylko, że trafisz do bramki...



Akcja toczy się szybko jak na prawdziwej murawie. Twoi obrońcy będą mieli spore problemy, by powstrzymać przeciwnika. I lepiej go nie fauluj na polu karnym

ISS — 5-

Football / Konami / Manta

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, Battery Pack, Gameboy Link

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 5

\+ Bardzo ładna oprawa muzyczna, łatwe przyswojenie wszystkich strzałów

− Za duże zbliżenie, zbyt mały kadr na ekranie, problemy przy strzale głową

ISS to najlepsza gra o piłce nożnej dostępna w Polsce. Na pewno ciekawsza niż występy naszej reprezentacji na Mundialu

CRASH BANDICOOT XS



W tej odsłonie gry będziesz wędrował przez dżunglę, Antarktydę, a nawet popływasz trochę w głębinach oceanów

Mijają lata, a Crash wciąż ma się dobrze. Właśnie przeszedł lifting na konsolę GBA

Już po raz szósty (!) wcielisz się w postać kojota, który ratuje świat przed zwariowanym profesorem Corteksem. Tym razem ten szaleniec zmniejszył świat, a ty – za pomocą magicznych kryształów rozrzuconych po planecie – musisz przywrócić mu dawny kształt. W tym celu ponownie przemierzasz baśniowe poziomy. Odwiedzisz przeróżne zakątki tego zakręconego świata: dżunglę, morze (a raczej jego głębiny), lasy, Antarktydę oraz cywilizację Majów. Oprócz tradycyjnego skakania, gra posiada także kilka minigier, np. powietrzne strzelanie z rakietnicy do przeciwników (kamera ustawiona za plecami bohatera). Kolejną nowinką jest wyścig z przeszkodami na niedźwiedziu.

CRASH jak zwykle naładowany został dużą dawką specyficznego humoru, który wielu graczom przypadł do gustu. Podczas podróży poznasz mnóstwo zwariowanych przyjaciół kojota, ale także jego przeciwników. Ci drudzy są głupi jak but, biegają bez celu, nie przyjmując żadnej taktyki. Zgładzenie ich nie powinno sprawić ci najmniejszej trudności. Podczas poszukiwań zaś natkniesz się na wiele tajemniczych skrzynek skrywających niespodzianki: natychmiastową śmierć, trampolinę, dodatkowe życie lub owoce (pokarm bohatera).

W grze nic się nie zmieniło, wszystko wygląda tak jak na PSX. Aż dziw bierze, że CRASH daje jeszcze jakąkolwiek frajdę. Jest to niewątpliwie dobry przykład do naśladowania dla innych producentów. Polecam tę grę wszystkim bez względu na wiek czy wykształcenie. Zapewnia ona dobrą zabawę na wiele, wiele godzin...



Wiele poziomów gwarantuje wiele atrakcji oraz bardzo dużo dobrej zabawy





Chwilowe niepowodzenia nie powinny cię zniechęcać. Kto tu jest bohaterem?

Crash Bandicoot XS — **5**

Platformówka / Universal

Cena: 189 zł — PC, GBC, GBA

Multi: ✗ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Świetna grafika, dźwięk, humor oraz niekończąca się frajda. Porcja dobrej zabawy

– Niski poziom intelektualny przeciwnika

Najlepsza platformówka, jaka kiedykolwiek ukazała się na konsolę GBA. I jak tu spokojnie wyjechać na wakacje...

Tekst: Dawid Muszyński

FREQUENCY

Zapamiętaj jedno – odpalając FREQUENCY, możesz zapomnieć o nocy... o przespanej nocy...

http://www.freq.com



Prosta w konstrukcji strona, ale zawierająca całą masę materiałów graficznych i tekstowych. Naprawdę godna polecenia!



Podróżując po ścieżkach dźwiękowych, stajesz się prawdziwym DJ'em!



Jeśli uda ci się zdobyć odpowiednią liczbę punktów w całej serii, to nie dość, że odkryjesz kolejne areny, to jeszcze otrzymasz bonusowy utwór. Jest o co walczyć!



Multiplayer to istna batalia na dźwięki. Zabawa jest wyjątkowo udana!

Jednym z niewielu legalnych narkotyków są gry komputerowe – wciągają bez opamiętania. Sprawiają, że zawalasz szkołę, przestajesz spotykać się ze znajomymi, a z dala od komputera czujesz się dziwnie. Taka reakcja jest normalna, gdyż ciemne siły – zwane programistami – sprawiają, że stajesz się kolejnym uzależnionym w gronie setek milionów graczy na całym świecie! Na rynku gier komputerowych pojawił się właśnie kolejny środek z grupy „heavily addictive" o nazwie FREQUENCY i nie jest to bynajmniej kolejna strzelanka...

FREQUENCY jest grą muzyczną z prawdziwego zdarzenia, na której można spokojnie nakleić znaczek z napisem „100% PURE MUSIC". Nie ma tu, co prawda, wygibasów na scenie w rytmie muzyki czy rapowania zgodnie z gotowymi podkładami. Tutaj właśnie ty tworzysz muzykę – własnoręcznie, posługując się prostymi wskazówkami!

Gra, jak każdy nałóg, zaczyna się niewinnie. Na początku tworzysz wizerunek swojego DJ'a: logo, ksywka i kilka detali. Już zaczynasz czuć ten klimat? W podkładzie słychać cichutki, spokojny beat, a w tle widać jakieś psychodeliczne krajobrazy. Za chwilę zacznie się zabawa! **Zostaniesz bezlitośnie rzucony w cyberprzestrzeń pełną mocnej klubowej muzyki!**

W grze usłyszysz kawałki najwyższych lotów takich wykonawców, jak choćby Paul Oakenfold, Orbital, The Crystal Method, Lo Fidelity Allstars, Akrobatik, Powerman 5000, Funkstar De Luxe czy też remixy utworów No Doubt i Fear Factory! Już samo przedstawienie części tej ogromnej menażerii, jaką można usłyszeć we FREQUENCY, powinno być głównym powodem, dla którego naprawdę warto rozejrzeć się za tym tytułem.

Przed odlotem wybierasz wariant zabawy: czy chcesz tworzyć muzykę od podstaw, czy też oprzeć się na utworach znanych wykonawców, sklejając gotowe linie melodyczne. Niezależnie od tego, co wybierzesz, gwarantuję ci wyśmienitą zabawę. Po chwili na ekranie ujrzysz niekończący się tunel, który obrazuje ścieżki dźwiękowe, oraz otchłań pełną ostrych kolorów i efektów świetlnych. **Przesuwając się między ścieżkami, swobodnie wskakujesz na linie melodyjne, bas, wokal, syntezator czy perkusję.** Zabawa polega na naciskaniu w odpowiednim momencie wskazanego przycisku na padzie. Ścieżka składa się z trzech części i aby ułożyć odpowiedni rytm, musisz uderzyć w jej lewą, prawą lub środkową część. Jest to stosunkowo proste, ale pamiętaj, że im szybszy kawałek, tym trudniej nadążyć. Co innego rytm 112 BPM (uderzeń na minutę), a co innego 160 BPM. Inaczej gra się big-beat, a inaczej czysty trance. Pomocny przy tworzeniu muzyki we FREQUENCY jest na pewno drgający zgodnie z ilością BPM'ów pad! Dodatkowo masz swobodę w wyborze grania odpowiedniej linii melodyjnej tak, że możesz zacząć od house'owego podkładu, przejść w wokal i po chwili dopiero dodać bas, perkusję, zapętlić odpowiednie linie, scratchować i wstawiać efekty! **Od nowa tworzysz kawałki gości, których słyszysz na klubowych imprezach, ale tym razem ty ustalasz kolejność pojawiania się melodii!**

Gra jest godna polecenia wszystkim klubowym maniakom, którzy urządzają imprezę lub marzą, by zmienić się w profesjonalnego DJ'a. Każdy, komu słoń nie nadepnął na ucho, będzie czuł się tutaj jak ryba w wodzie.

Frequency — **6**

Muzyczna / Harmonix Ltd. / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Dual Shock 2, Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

\+ Niebanalna muzyka w psychodelicznej oprawie graficznej. Czego chcieć więcej?

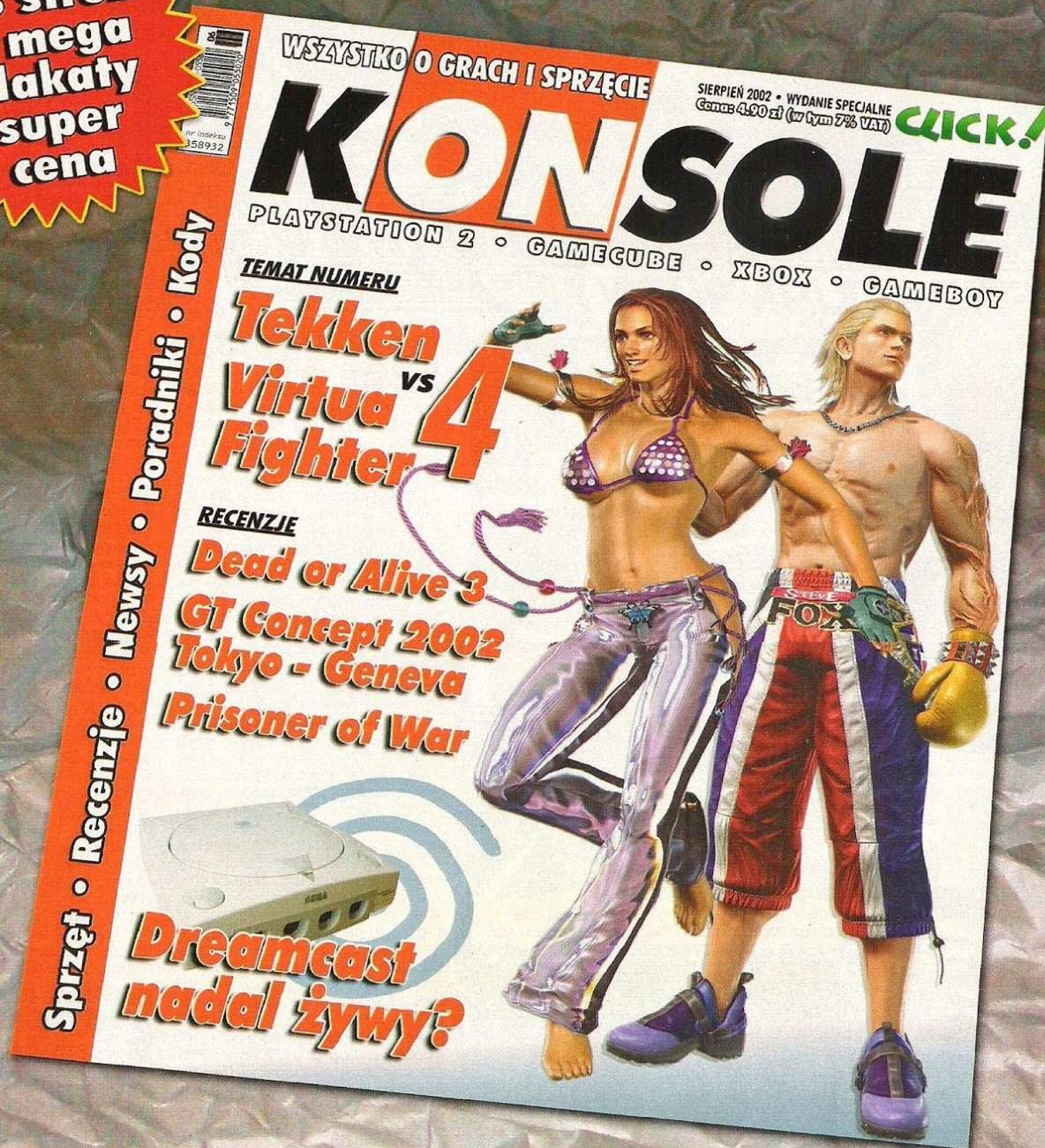
– Nie ma minusów – jeśli coś ci nie wychodzi, wówczas po prostu musisz wczuć się w rytm!

FREQUENCY doskonale działa na układ nerwowy. Poprawia koncentrację i refleks. Stosować zgodnie z zaleceniami lekarza!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Nie kupuj
innych konsol...

- 68 stron
- 2 mega plakaty
- super cena



Nowe wydanie specjalne CLICKA!

znajdziesz w kioskach już 6 sierpnia

Zapewne wielu z was marzy o wielkim tenisie ;) Teraz za sprawą Namco i konsoli PS2 marzenia te się spełnią!

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Smash Court Tennis Pro Tournament — 4

Sportowa / Namco / Sony Polska

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, Multi Tap

Grafika 4+ Dźwięk 3 Frajda 4+

+ Świetna zabawa na korcie tenisowym. Tylko tutaj możesz umówić się na randkę z Anną Kurnikovą...

– Niektórym gra może wydać się zbyt arcade'owa, nie ma tu miejsca na kombinowanie

Gier tenisowych na PS2 nie ma zbyt wiele, więc warto zwrócić uwagę na SCT. Multiplayer tutaj po prostu rządzi!



Gra na korcie jest szybka i bardzo emocjonująca. Nie ma chwili na zastanowienie się, trzeba być konsekwentnym



Widok na pole bitwy. Korty dopracowane są tutaj w najdrobniejszych szczegółach. Bardzo przyjemnie...



Tryb multiplayer tutaj naprawdę rządzi! Zwołaj kilku kumpli, podłącznie Multi-Tap i grajcie, grajcie, grajcie...

Na rynku gier na konsolę PlayStation 2 nie ma zbytniego wyboru, szczególnie gdy chodzi o tytuły traktujące o tenisie ziemnym. **Prawdziwym natomiast jest stwierdzenie, że tenis na PS2 to istny rarytas!** Firma Namco uraczyła właśnie wszystkich fanów odbijania wirtualnej piłeczki wyjątkowo smakowitym kąskiem! Co odróżnia SMASH COURT TENNIS od innych tytułów o podobnej tematyce to szczególny nacisk położony na zręcznościowy charakter rozgrywki. Pomimo że sety rozgrywane są szybko i sprawnie, efektowne wymiany trwają często do kilkunastu uderzeń. Nie zmienia to natomiast faktu, że cały mecz potrafi skończyć się w mgnieniu oka, a ty naładowany pozytywną energią będziesz gotów zmierzyć się z następnym przeciwnikiem!

Gra sprawia wrażenie prostej, ale wyjątkowo dopracowanej. Do twojej dyspozycji oddano ośmiu światowej sławy tenisistów (Andre Agassi, Lindsay Davenport, Martina Hingis, Jewgienij Kafielnikow, Anna Kurnikova, Patrick Rafter, Pete Sampras i Monica Seles), a turnieje odbywają się na odwzorowanych z dbałością o najmniejsze detale kortach tenisowych. Rozgrywka jest szybka, ale obfituje w masę skomplikowanych zagrań i iście efekciarskich odbić! Tutaj nie ma czasu na użalanie się nad stratą punktu czy też nad strategią kolejnego odbioru. Trzy rodzaje uderzeń i ich regulowana siła w zupełności wystarczą, by w pełni rozkoszować się grą.

Główną zaletą SMASH COURT TENNIS jest opcja multiplayer. O ile mecz w pojedynkę kończy się stosunkowo szybko, czteroosobowe batalie przy jednej konsoli mogą trwać niemal w nieskończoność! Po podłączeniu do konsoli PS2 specjalnego rozszerzenia Multi-Tap, dzięki któremu możliwe staje się podpięcie czterech gamepadów, wystarczy wybrać opcję gry w debla i zaprosić kumpli – niezapomniane wrażenia gwarantowane! Komentarze, przepychanki przed telewizorem i atmosfera współzawodnictwa to coś, co sprawia, że od gry nie można odejść przez długi czas.

SMASH COURT TENNIS, mimo wielu zalet, nie ustrzegł się kilku śmiesznych błędów. Głównym mankamentem są z pewnością małe niedoróbki graficzne. **O ile z daleka postacie wyglądają poprawnie, podczas zbliżeń z trudnością rozpoznasz swojego pupila.** Ku mojemu zdziwieniu Anna Kurnikova z drobnej i seksownej osóbki, jaką znasz z telewizji, tutaj przeistoczyła się w sporych rozmiarów kobietę w kwiecie wieku. Kolejnym nedociągnięciem jest dopuszczenie do sytuacji, w której przeciwko sobie gra na korcie ten sam tenisista. Po obu stronach siatki może stać dwóch Andre Agassich! Najśmieszniejsze jest to, że wynik meczu z góry jest przesądzony – wygra oczywiście Agassi :) Wieje mi tutaj wielkim niedopatrzeniem ze strony testerów gry.

SMASH COURT TENNIS jest bardzo dobrym tytułem nastawionym raczej na frajdę z gry niż skomplikowane statystyki. Grafika, sposób sterowania, efekciarstwo... wszystko sprawia, że gra się bardzo przyjemnie. A multiplayer? To trzeba po prostu przeżyć! A teraz przepraszam, ale jestem spóźniony na kort. Anna dzwoniła, że już na mnie czeka...

http://www.namco.com/games/sctennis



Strona godna polecenia ze względu na ładną oprawę graficzną, dużą ilość filmów, zdjęć i wszelkich informacji tu zawartych

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Myszki i klawiatury

W tym wydaniu poradnika sprzętowego zajmiemy się komputerową konfekcją, czyli takimi z pozoru nieistotnymi elementami zestawu komputerowego jak myszki, trackballe oraz klawiatury

Zazwyczaj niewiele osób przykłada wagę do skompletowania odpowiedniego zestawu tych urządzeń. Całkiem niesłusznie zresztą, bo urządzenia wskazujące (ang. Pointing Device – tak nazywa się myszki, trackballe i tym podobne gadżety) oraz klawiatura to ważne składniki każdego peceta. Parę złotych oszczędzonych na klawiaturze czy myszy może w przyszłości kosztować masę nerwów. Często więcej uwagi poświęca się wyborowi ładnej podkładki niż dobrej myszki. Rozczarowanie przychodzi z czasem, gdy okazuje się, że klawiatura się zacina, a po dwóch godzinach pracy z niewygodną myszką odpadają ręce.

Dobry sprzęt sterujący jest również niezastąpionym orężem każdego gracza. To właśnie oni powinni zwrócić szczególną uwagę na dobór odpowiednich urządzeń. Mysz i klawiatura jest dla gracza prawie tym, czym karabin dla żołnierza. A ile wart jest żołnierz bez karabinu, to chyba wie każdy.

Z tego artykułu dowiesz się, na co zwrócić uwagę podczas zakupów, jak dobrać odpowiednią mysz i klawiaturę oraz jak skonfigurować dołączone oprogramowanie.

Ewolucja gryzoni

Myszka to wcale nie taki nowy wynalazek. Już w 1963 roku Douglas C. Engelbart ze Stanford Research Institute zaprojektował tzw. wskaźnik pozycji x-y. Było to drewniane pudełko z kółeczkami na spodzie i pojedynczym przyciskiem. Już wtedy zauważono osobliwe podobieństwo tego urządzenia do małego, szarego gryzonia. Wynalazek Engelbarta zdecydowanie wyprzedził swoją epokę. W czasach, kiedy został zaprojektowany, większość systemów miała interfejs tekstowy i używanie myszki w takim środowisku nie miało większego sensu. Urządzenie musiało poczekać na lepsze czasy. Dopiero wraz z pojawieniem się pierwszych systemów operacyjnych z interfejsem graficznym (MacOS oraz MS Windows), komputerowe gryzonie rozpowszechniły się na dobre.

Pierwsze myszki były bardzo proste i miały tylko jeden przycisk, ale w drodze ewolucji przycisków przybywało. Dzisiejsze myszki mają ich nawet pięć, a kto wie, czy nie będzie ich więcej.

Jednoprzyciskowe „gryzonie" przetrwały tylko wśród użytkowników komputerów z rodziny Macintosh. W redakcji Clicka! pracujemy głównie na iMacach i uwierzcie, że takimi myszkami również da się pracować (chociaż ręka czasami szuka prawego przycisku).

W miarę unowocześniania konstrukcji, myszki zyskiwały nie tylko dodatkowe przyciski, ale również scrolle (tu należą się duże brawa dla inżynierów z Microsoftu), czyli specjalne rolki umieszczane na wierzchu urządzenia. Scrolle są niesłychanie przydatne podczas przewijania długich dokumentów oraz stron internetowych. Jeśli kupujesz nową mysz, koniecznie zdecyduj się na model z przynajmniej jednym scrollem. Użytkownicy iMaców również w tym przypadku mogą jedynie pozazdrościć pecetowcom. Ostatnim krzykiem mody wśród macintoshowych myszek są urządzenia przypominające raczej żółwie niż myszy, w których o scrollach nie ma mowy.

Największa rewolucja nastąpiła jednak w konstrukcji układów sterujących położeniem kursora na monitorze.

Najstarszy, tradycyjny układ, składa się z metalowej kulki pokrytej gumą oraz specjalnych wałków. Podczas przesuwania myszki po płaskiej powierzchni, umieszczona wewnątrz kulka porusza specjalnymi wałkami. Wałki są trzy. Pierwszy odpowiedzialny za ruch po osi X, drugi za ruch po osi Y, a trzeci podtrzymuje całą konstrukcję. Żeby dokładnie zobaczyć jak taki układ wygląda, wystarczy odkręcić cześć zabezpieczającą kulkę przed wypadnięciem.

Układ mechaniczny ma, niestety, wiele wad. Przede wszystkim bardzo często ulega zabrudzeniu, co znacznie wpływa na jakość pracy całego urządzenia. Myszkę mechaniczną trzeba więc od czasu do czasu czyścić. W tym celu należy odkręcić wspomnianą już blokadę, wyjąć kulkę i wilgotną szmatką usunąć nagromadzony brud. Raz na jakiś czas należy dokładnie wyczyścić wszystkie wałki. Podczas czyszczenia trzeba bardzo uważać, ponieważ mysz kulkowa zawiera części mechaniczne podatne na uszkodzenia, narażona jest wówczas także cała elektronika.

Wadą tych urządzeń jest również to, że mogą one pracować tylko na płaskich powierzchniach.

Natomiast zaletą myszek kulkowych jest niewątpliwie niska cena.

Drugim, coraz częściej spotykanym układem kontroli położenia kursora, jest układ optyczny. Kontrolery takie nie są nowym wynalazkiem, lecz dopiero ostatnimi czasy znacznie je udoskonalono. Jeszcze do niedawna myszki optyczne musiały pracować na specjalnych podkładkach z narysowaną siatką, dzięki której czujniki optyczne mogły odczytywać aktualne położenie urządzenia na podstawie punktów kontrolnych. Rozwiązanie takie było dość kłopotliwe, ponieważ mysz nie mogła pracować bez takiej podkładki i w razie jej uszkodzenia lub zgubienia po prostu stawała się ślepa.

Na szczęście technika posunęła się na tyle, że dzisiejsze myszki optyczne nie potrzebują już takiej siatki, co więcej, nie potrzebują nawet podkładki do poprawnej pracy. Myszki wyposażone w najnowsze układy optyczne mogą pracować praktycznie na każdej powierzchni. Wyjątek stanowią tutaj jedynie lustra lub inne powierzchnie odbijające światło. Myszki takie są również dużo dokładniejsze niż ich mechaniczne odpowiedniczki. W optycznym urządzeniu sterującym analiza zmian podłoża odbywa się ze średnią częstotliwością kilku tysięcy razy na sekundę!

Myszki optyczne doskonale nadają się do współpracy z przenośnymi komputerami i świetnie sprawdzają się na przykład w podróży, gdzie cza-

Optical GreatEye WheelMouse
A4Tech

CLICK! POLECA

Myszka z pięcioma przyciskami. Trzeci z pięciu przycisków znajduje się pod jedną z dwóch, pionowo umieszczonych rolek, a dwa pozostałe, przyciski programowalne z boku myszki. Myszka WOP-35 dzięki symetrycznej konstrukcji pozwala na wygodną pracę zarówno lewo-, jak i praworęcznym użytkownikom. Mysz została wyposażona w bardzo funkcjonalne i wygodne oprogramowanie do obsługi multimediów oraz Internetu – iWeel Works Deluxe. Wysoką jakość potwierdza fakt, że A4Tech uzyskał dla swoich produktów certyfikat ISO 9001, w tym dla myszki optycznej WOP-35. Mysz wyposażono w łącze USB, lecz dołączono również specjalną przejściówkę umożliwiającą podłączenie do portu PS/2.

Cena około 65 złotych

MouseMan Dual Optical
Logitech

Zaawansowana technologicznie mysz MouseMan Dual Optical wyposażona jest w dwa sensory optyczne o rozdzielczości 800 dpi, które bacznie śledzą strukturę powierzchni i przekazują informacje do mikroprocesora. Ten przetwarza otrzymane dane w czasie rzeczywistym. Myszka nie ma żadnych kulek czy rolek, które wymagałyby czyszczenia. Kółko przewijania znacznie ułatwia przeglądanie dokumentów, a funkcja WebWheel – korzystanie z Internetu. Kształt tej myszy sprawia, że praca z nią to przyjemność. Mysz ma także przycisk pasujący do kciuka. Na uwagę zasługuje pięcioletnia gwarancja. Uwaga! Urządzenie przeznaczone dla praworęcznych!

Cena około 200 złotych

Cordles Desktop Optical
Logitech

CLICK! POLECA

Prawdziwy Mercedes wśród komputerowych urządzeń sterujących. Zadziwiający komfort, imponująca konstrukcja. Nie ma tu żadnych kabli, a jest przestrzeń, swoboda i styl. Przycisk iTouch i kółko iNav sprawiają, że dostęp do Internetu i nawigacja po nim są bardzo łatwe. MP3, DVD i CD oraz wszystkie inne multimedia możesz obsługiwać za pomocą tej klawiatury. Dzięki technologii Zero Degree Tilt naciskanie płaskich klawiszy sprawia przyjemność niczym gra na fortepianie. Opracowana w firmie Logitech technologia cyfrowej, bezprzewodowej i kodowanej transmisji radiowej jest – najkrócej rzecz ujmując – niedoścignona. Ten bezprzewodowy zestaw będzie służyć ci całe lata. Jak większość urządzeń Logitecha, zestaw ma 5 lat gwarancji. Gdyby nie ta cena...

Cena około 510 złotych

Wheel Mouse Labtec

Labtec Wheel Mouse to propozycja dla oszczędnych. Myszka wykonana jest solidnie i zapewne będzie ci służyła bardzo długo. Efektownym dodatkiem do urządzenia jest dioda, która podświetla myszkę od spodu podczas pracy. Mysz ma cztery przyciski oraz rolkę do przewijania długich dokumentów i stron internetowych. Mogą jej używać zarówno prawo-, jak i leworęczni. Mysz ma dwa lata gwarancji. Labtec Wheel Mouse dostępna jest w wersji z łączem PS/2.

Cena około 30 złotych

sami trudno znaleźć odpowiednią powierzchnię dla myszki kulkowej. Myszkę optyczną można przesuwać nawet na kolanie.

Ze względu na to, że myszki optyczne nie posiadają części mechanicznych, są dużo mniej podatne na uszkodzenia oraz zabrudzenia. Całe urządzenie jest szczelnie zamknięte. Myszki optyczne są nieco droższe od myszek kulkowych, ale nie są to różnice kolosalne.

Ciekawym rozwiązaniem były myszki hybrydowe, które łączyły cechy mechanicznych i optycznych. Patent polegał na tym, że zamiast wałków, które poruszane były przez kulkę, wmontowano czujniki optyczne, śledzące ruch kulki. Przykładem takiej technologii są urządzenia wykorzystujące specjalną wersję technologii IntelliEye (wymyśloną przez Microsoft), która charakteryzuje się tym, że ruchy kuli takiego urządzenia mogą być rejestrowane przez układ optyczny z szybkością nawet 6000 razy w ciągu sekundy. Tak częste badanie stanu położenia kulki pozwala na uzyskanie bardzo precyzyjnego odwzorowania jej ruchów, a tym samym dokładnego przesuwania kursora po ekranie. Dziś ta technologia nie jest już powszechnie stosowana.

Z kablem czy bez

Ewolucja komputerowych „gryzoni" jeszcze się nie skończyła. Kolejnym etapem na drodze ku doskonaleniu gatunku jest pozbycie się „ogonków", czyli krępujących ruchy kabli. Coraz popularniejsze są myszki bezprzewodowe. Na razie główną wadą tego rozwiązania jest jego cena oraz niedoskonały układ zasilania. Myszki bezprzewodowe są sporo droższe, a wydatki wcale nie kończą się wraz z kupnem urządzenia, gdyż trzeba co jakiś czas wymieniać baterie (chyba, że mysz ma akumulatorki, ale i one przecież nie są wieczne). Myszki wyposażone w akumulatory trzeba regularnie doładowywać. Jeśli zapomnisz na noc odstawić mysz na ładowarkę, rano może się okazać, że nie działa. I co wtedy? Ano trzeba ją podładować, a to niestety może potrwać.

Poza tym mysz bezprzewodową bardzo łatwo zgubić (na pewno wiele razy zdarzyło ci się spędzić urocze popołudnie na poszukiwaniu pilota do telewizora).

Ze względu na obecność akumulatorków lub baterii, myszki bezprzewodowe są dość ciężkie. Długa praca z takim urządzeniem może być męcząca.

Jak widzisz, myszy bezprzewodowe mają sporo wad, niemniej nie zapominaj o całej masie zalet. Przede wszystkim myszka może służyć jako pilot. Jeśli twój komputer jest głównym elementem kina domowego, to obsługa zestawu za pomocą takiej myszki będzie z pewnością bardzo wygodna.

Uwaga! Jeśli chcesz przedłużyć żywotność baterii i tym samy dłużej korzystać z bezprzewodowej myszki optycznej, używaj jej na jasnym podłożu! Ciemne podłoże wymaga użycia światła o większej mocy, co pociąga za sobą zwiększone zużycie energii.

Szczególnym przypadkiem myszy jest trackball (nie wiedzieć czemu przez niektórych nazywany „kotem"). Charakterystycznym elementem trackballa jest wystająca z obudowy kulka. Podobnie jak w tradycyjnych myszkach, jest ona połączona z odpowiednimi czujnikami (mechanicznymi bądź optycznymi) odpowiedzialnymi za ruch kursora na monitorze. Trackball w odróżnieniu od tradycyjnej myszy ma jednak zwykle większą rozdzielczość, a co za tym idzie umożliwia bardziej precyzyjne ruchy. Ma to ogromne znaczenie np. w programach graficznych. Jednak dla graczy trackballe zdecydowanie nie są polecane. Bardzo trudno jest pograć w COUNTER STRIKE'A za pomocą tego urządzenia.

Dbaj o zdrowie

Długotrwałe obciążenie mięśni, jakie powstaje podczas używania myszki i klawiatury, wywołuje podrażnienie oraz ból przedramienia i nadgarstka. Bóle takie są częstą przyczyną tzw. syndromu RSI (Repetitive Straight Injury – syndrom stałego obciążenia). Dlatego podczas kupowania myszki i klawiatury warto zaopatrzyć się dodatkowo w specjalną podkładkę pod nadgarstki. Dzięki niej ręce mniej będą się męczyć i dłużej będziesz mógł pracować na komputerze.

Niektóre myszy oraz klawiatury mają oznaczenie anti-RSI, co znaczy, że są zaprojektowane zgodnie z zasadami ergonomii i praca z nimi nie powoduje powstawania syndromu RSI.

Oprogramowanie

Samo urządzenie nie wystarczy. Do prawidłowego funkcjonowania myszki potrzebne jest specjalne oprogramowanie. Jeśli chcesz wykorzystać zaawansowane możliwości tkwiące w twoim sprzęcie, musisz zainstalować sterowniki oraz odpowiednio je skonfigurować.

Po podłączeniu myszki i pierwszym uruchomieniu komputera, system powinien wykryć nową mysz i zażądać sterowników. W tym momencie musisz włożyć do czytnika dyskietkę lub płytę CD dołączoną do urządzania i postępować wg wskazówek pojawiających się na ekranie.

Kolejnym etapem jest odpowiednia konfiguracja oprogramowania. Po wybraniu Panel Sterownia / Mysz możesz zmodyfikować właściwości swojego urządzenia. Zazwyczaj w takich programach dostępne są opcje do przypisywania poleceń różnym klawiszom. Jeśli mysz ma więcej niż dwa przyciski, możesz je wykorzystać i przypisać im jakieś często wykonywane polecenie, np. zamknięcie aplikacji czy minimalizację okna. Ciekawa jest również funkcja powiększania danego obszaru, co szczególnie przyda się osobom ze słabszym wzrokiem.

W kolejnej zakładce możesz zmodyfikować właściwości scrolli,

zmienić wygląd kursora i inne. Dostępne funkcje różnią się w zależności od rodzaju i producenta urządzenia.

Klawiatury

Wybór klawiatury nie jest tak trudny jak wybór odpowiedniej myszki. Niemniej warto się zastanowić, jaki rodzaj wybrać.

Przede wszystkim powinieneś się zastanowić czy chcesz klawiaturę zwykłą, czy ergonomiczną (czasami zwaną naturalną – Natural Keyboard). Ta druga jest wyprofilowana tak, aby dostęp do niektórych klawiszy był wygodniejszy. Klawiatury ergonomiczne mają charakterystyczny złamany kształt. Czy rzeczywiście są wygodniejsze? Trudno jednoznacznie orzec. Na pewno gdy już przyzwyczaiłeś się do zwykłej klawiatury, to trudno będzie ci się przestawić na takie rozwiązanie. Natomiast jeśli kupujesz pierwszą klawiaturę, być może warto rozważyć kupno ergonomicznej. Tę ostatnią bardzo często chwalą sobie osoby, potrafiące pisać dziesięcioma palcami. Na dłuższą metę używanie tej klawiatury może być korzystniejsze dla zdrowia.

Droższe modele klawiatur mają również wiele dodatkowych możliwości. Najczęściej dodatkowe funkcje można kontrolować za pomocą dodatkowych przycisków. Do najpopularniejszych należy sterowanie poziomem głośności, zmienianie utworów oraz obsługa Internetu. Niektóre klawisze możesz zaprogramować samodzielnie. Nierzadko takie multimedialne klawiatury wyposażone są w funkcję OSD (On Screen Display), która polega na tym, że wykonywane polecenia wyświetlane są na monitorze.

Jaki układ?

Podczas kupna nowej klawiatury należy zwrócić uwagę, w jakim układzie rozmieszczone są klawisze. W Polsce można spotkać dwa modele.

QWERTY to opatentowany w roku 1878 układ klawiatury, którego nazwa pochodzi od pierwszych pięciu liter, jakie znajdują się w górnym szeregu klawiszy literowych (po klawiszu Tab). Układ taki stworzono z myślą o starych maszynach do pisania. Pierwsze maszyny miały klawisze poukładane w kolejności alfabetycznej. Niestety, maszyny z takim układem często się zacinały, ponieważ ludzie za szybko na nich pisali. Należało więc tak rozmieścić klawisze, żeby jak najbardziej utrudnić pisanie. Wprowadzony standard Qwerty zapobiegał takim komplikacjom i przetrwał do dziś, mimo że wcześniejsze ograniczenia technologiczne już nie istnieją.

Układ Qwerty nazywany jest również klawiaturą programisty, nie ma tu oznaczonych polskich znaków diakrytycznych (ę, ó, ą, ś, ł, ż, ź, ć, ń). Aby wprowadzić którąś z tych liter, należy razem z prawym przyciskiem ALT wcisnąć literę podobną kształtem np. ALT + a = ą, wyjątkiem jest litera ź, którą wprowadza się kombinacją ALT + x.

Drugi, rzadziej spotykany układ to – QWERTZ, tzw. klawiatura Dvoraka. Mimo, że układ ten jest zgodny z Polską Normą, to wśród klawiatur komputerowych jest znacznie mniej popularny od układu Qwerty. Klawiatury w Qwertz mają oddzielne przyciski dla polskich znaków. Inaczej rozmieszczone są również niektóre znaki specjalne. Zgadnijcie, w jakim układzie są klawiatury dodawane do polskich iMaców?

Podczas instalacji systemu Windows możesz wybrać, który układ chcesz stosować.



IntelliMouse **Optical**

Mictosoft

CLICK! POLECA



Microsoft Optical IntelliMouse to podstawowa mysz optyczna Microsoftu. Urządzenie wykonane jest solidnie i może służyć za wzór ergonomii. Mysz dostosowana jest zarówno dla użytkowników prawo-, jak i leworęcznych. Bardzo dobrym pomysłem jest wykorzystanie szorstkiego materiału do wykonania obudowy. Dzięki temu mysz nie wysuwa się spod spoconych palców. Jest wprost stworzona dla miłośników wszelkich strzelanek. Cztery programowalne przyciski na pewno ułatwią wygranie niejednego starcia. Urządzenie ma rolkę umożliwiającą przewijanie i powiększanie windowsowych okienek. Mysz nie jest tania, ale w pełni zasługuje na swoją cenę.

Cena około 180 złotych

Jak to podłączyć

Nie bez znaczenia jest sposób podłączania myszki do komputera. Do wyboru są trzy możliwości:

– szeregowe (9-pinowe RS-232 lub okrągłe 4-pinowe PS/2). Najczęściej spotykany sposób łączenia myszki z komputerem. PS/2, stworzony przez firmę IBM port komunikacyjny, jest wydajniejszy niż łącze RS-232.

– USB (Universal Serial Bus) – szybki port szeregowy. Jest dużo wydajniejszy niż zwykły port szeregowy. Jeśli kupujesz nową myszkę, warto zaopatrzyć się w model korzystający właśnie z USB.

– bezprzewodowe – wykorzystują technologię podczerwieni (IrDA) lub fal radiowych (Bluetooth). Zasięg takiego zestawu według specyfikacji Bluetooth nie powinien przekraczać 2/2,5 metra.

Na co zwrócić uwagę?

– Jeśli jesteś leworęczny to podczas wybierania myszki koniecznie upewnij się, czy urządzenie przystosowane jest dla leworęcznych. Niestety, niektóre modele mogą obsługiwać tylko ludzie praworęczni. Myszek dla leworęcznych jest mniej.

– Zwróć uwagę, czy myszka jest solidnie wykonana, czy działają wszystkie przyciski i czy przypadkiem nie zacina się rolka do przewijania. Przyciski nie powinny zbyt łatwo się naciskać, gdyż grozi to częstym przypadkowym naciśnięciem.

– Firmy, produkujące solidne urządzenia to przede wszystkim: Logitech, Microsoft, Dexxa, A4Tech (czytaj: afortech), Labtec oraz Trust.

Właściwości

Na początku podpisz funkcje pod poszczególne klawisze swojej myszki

Następnie określ, w jaki sposób ma działać kółko, czyli tzw. scroll

Jeżeli masz jeszcze siłę, możesz też skonfigurować wiele innych elementów

W artykule zajmiemy się kontrowersyjną kwestią kopiowania płyt CD. Ale wcale nie namawiamy cię do piractwa!

Kopia Bezpieczeństwa

Oryginalne gry i programy komputerowe nie są tanie. Na płytkę CD trzeba wydać nieraz nawet kilka tysięcy złotych. Najdroższe są oczywiście profesjonalne programy, lecz również za większość gier musisz „trochę" zapłacić. Każda nowość to ubytek rzędu stu kilkudziesięciu złotych.

Na domiar złego, płyty CD z zapisanymi programami nie są tak trwałe, jak by się wydawało. Nieraz wystarczy niewielkie zarysowanie, aby płyta przestała działać. Wyciągnięcie od wydawcy nowego krążka może potrwać wieki i wcale nie ma pewności, że ten w ogóle taki zamiennik zechce wydać.

Co zrobić, żeby uniknąć takich kłopotów? To proste. Pomyśl zawczasu o kopii zapasowej.

Legalne czy nie?

Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiamy cię przypadkiem do piractwa. Otóż nie! Art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, ponieważ zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii. Tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu! Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii: możesz wykonać tylko jedną, przy czym nie masz prawa jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać. Jeśli umowa licencyjna nie stanowi inaczej, nie możesz instalować gry lub programu na więcej niż jednym komputerze. Oznacza to, że nie możesz używać jednocześnie oryginału oraz kopii.

Wszystko to brzmi bardzo ładnie, ale wbrew pozorom wcale nie tak łatwo zrobić kopię niektórych płyt, a płyt z grami w szczególności. Producenci gier bardzo słusznie chcą zabezpieczyć się przed nielegalnym kopiowaniem i rozpowszechnianiem swoich produktów. W tym celu opracowują najróżniejsze zabezpieczenia utrudniające skopiowanie płyty. Zabezpieczenia nie odnoszą jednak pożądanych skutków, ponieważ piraci i tak dają sobie z nimi radę, a na wprowadzanych utrudnieniach najbardziej cierpi legalny nabywca, który musi nieźle się namęczyć, żeby sporządzić prawidłową kopię.

Wykrywamy zabezpieczenia

Producenci płyty zabezpieczają, a twoja w tym głowa, żeby te zabezpieczenia ominąć. W tym celu należy użyć odpowiedniego programu.

W wykrywaniu zabezpieczeń wykorzystywanych na płytach CD króluje niemiecka myśl techniczna. Jednym z najlepszych programów jest Clony XXL (można go ściągnąć ze strony http://home.arcor.de/bejot/). Program dostępny jest w kilku wersjach językowych, m.in. niemieckiej, angielskiej, francuskiej, a nawet czeskiej. Niestety, autor nie przewidział polskiego menu. Na szczęście, jeśli masz odrobinkę samozaparcia, możesz sam spolszczyć program. Autor Clony opracował znakomite narzędzie – Clony Language Maker – dzięki któremu możesz przetłumaczyć wszystkie polecenia programu. Jeśli twoje tłumaczenie okaże się dobre, być może w następnych wersjach programu autor dołączy je do oficjalnej wersji. Warto spróbować.



Instalacja programu nie powinna sprawiać żadnych kłopotów nawet bardzo początkującym. W tym celu wystarczy uruchomić program instalacyjny i postępować zgodnie z podpowiedziami ukazującymi się na monitorze. Po zainstalowaniu programu od razu można przystąpić do wykrywania zabezpieczeń. Program ma sporo dostępnych opcji i na pierwszy rzut oka może wydawać się nieco skomplikowany, ale to tylko pozory. Najważniejszym przyciskiem, którym od razu powinieneś się zainteresować, jest „Scan CD". Uruchamia on proces przeczesywania płyty w poszukiwaniu zabezpieczeń: już po kilku chwilach dowiesz się, jaką metodą zabezpieczono twoją płytę. Możliwości programu są dopravdy imponujące, ponieważ potrafi on skanować nie tylko krążki z oprogramowaniem do pecetów, ale również z muzyką, płyty DVD oraz płyty z grami na konsole PSX i Dreamcast.

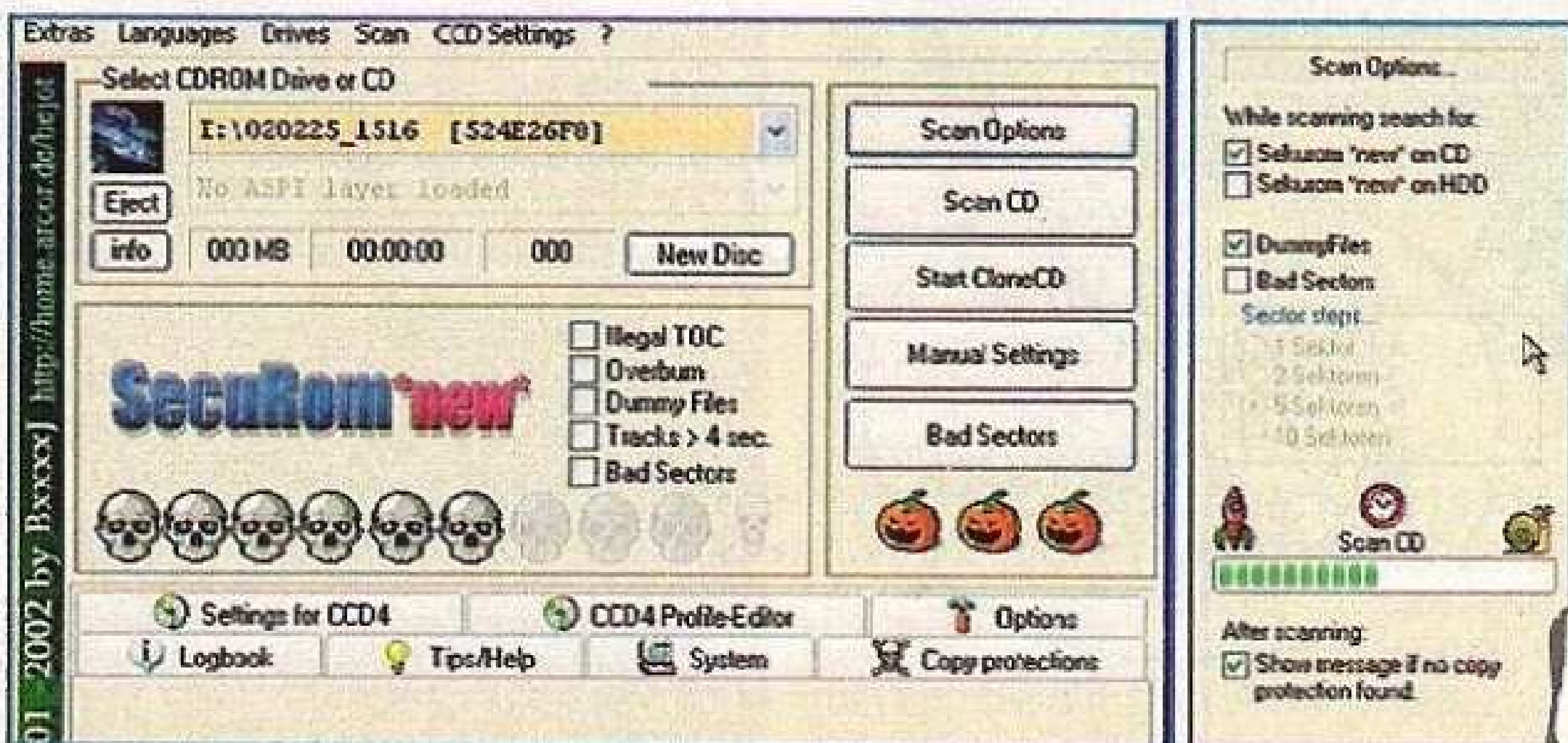


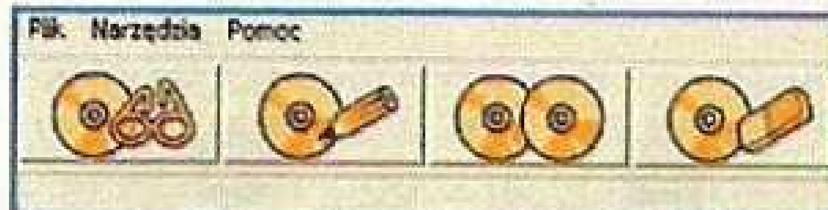
Jeśli program nie wykryje żadnego zabezpieczenia, a ty w dalszym ciągu podejrzewasz, że płyta jednak jest chroniona przed kopiowaniem, to czas zajrzeć do zakładki **„Scan Options"** i tam zaznaczyć opcje dodatkowe, np. przeszukiwanie „złych sektorów" (bad sectors). Jeśli to również nie pomoże, to istnieją tylko dwie możliwości. Płyta strzeżona jest przez jakieś nowe, bliżej niezidentyfikowane zabezpieczenia lub po prostu nie jest chroniona wcale (takie też się zdarzają).

I co dalej?

Jeśli udało ci się wykryć rodzaj zabezpieczenia, możesz przystąpić do głównego punktu programu, czyli do kopiowania. Do tego celu



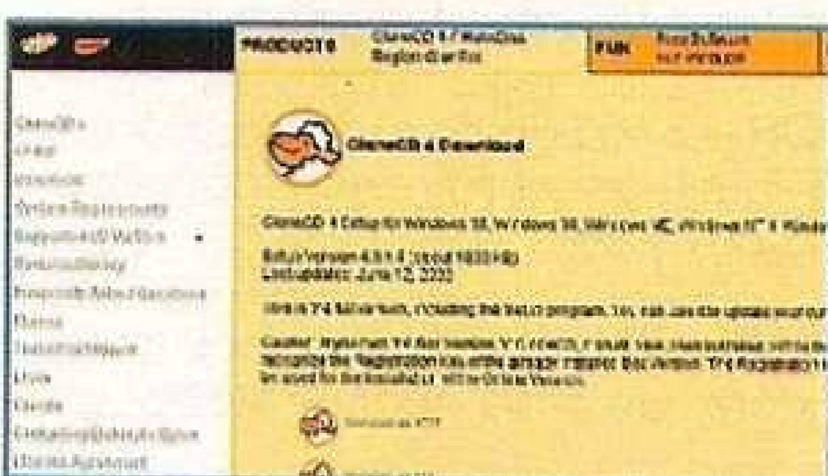




najlepiej nadaje się znany na całym świecie program CloneCD. Potrafi on zrobić dokładną kopię niemal każdej płyty i to bez względu na to, jakiej używasz nagrywarki.

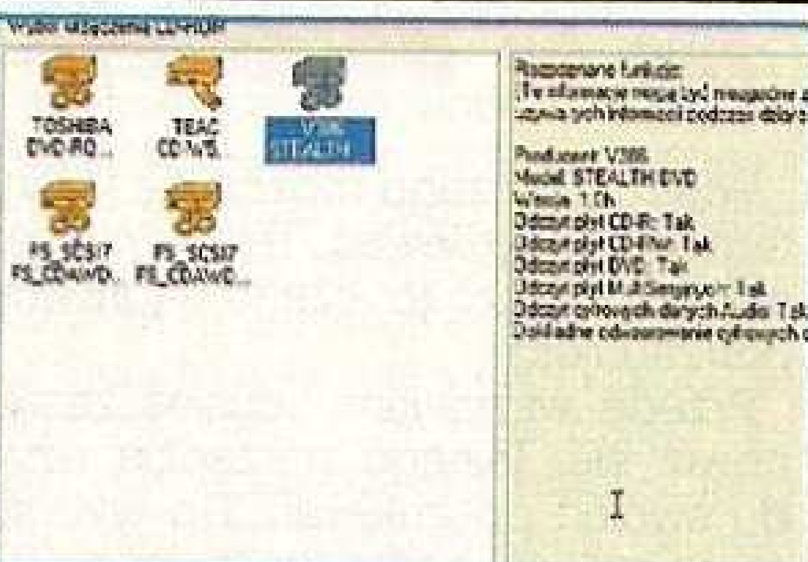
Program możesz ściągnąć ze strony **http://elby.ch/english/products/clone_cd/download.html**. Obsługuje on wiele języków, w tym polski.

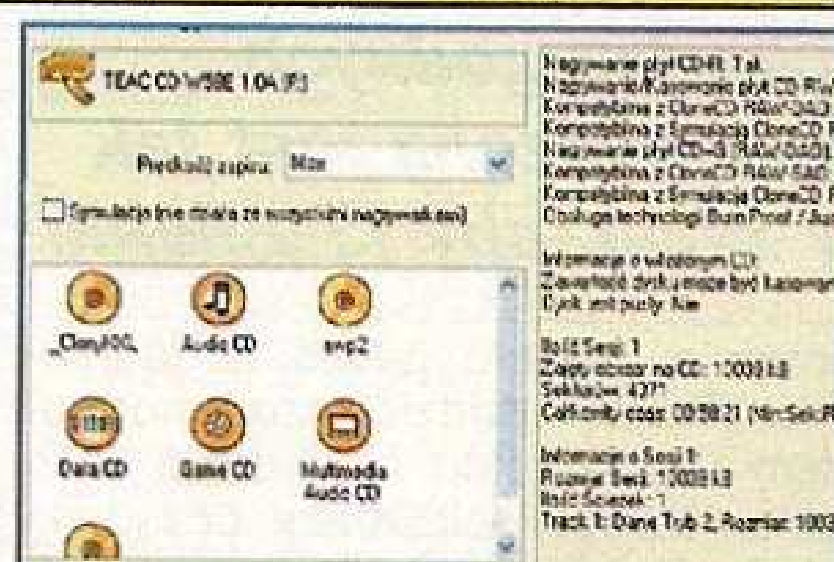
Instalacja CloneCD, podobnie jak Clony XXL, okazuje się bardzo pro-



Dla zainteresowanych !

Jeśli interesujesz się sprawami związanymi z kopiowaniem płyt, koniecznie zajrzyj na stronę **http://www.cdrinfo.pl**. Znajdziesz tutaj opisywane przez nas programy wraz z obszernymi omówieniami i wiele innych potrzebnych informacji. Strona CDRinfo to największa w polskim Internecie skarbnica wiedzy o nagrywarkach i technikach nagrywania.





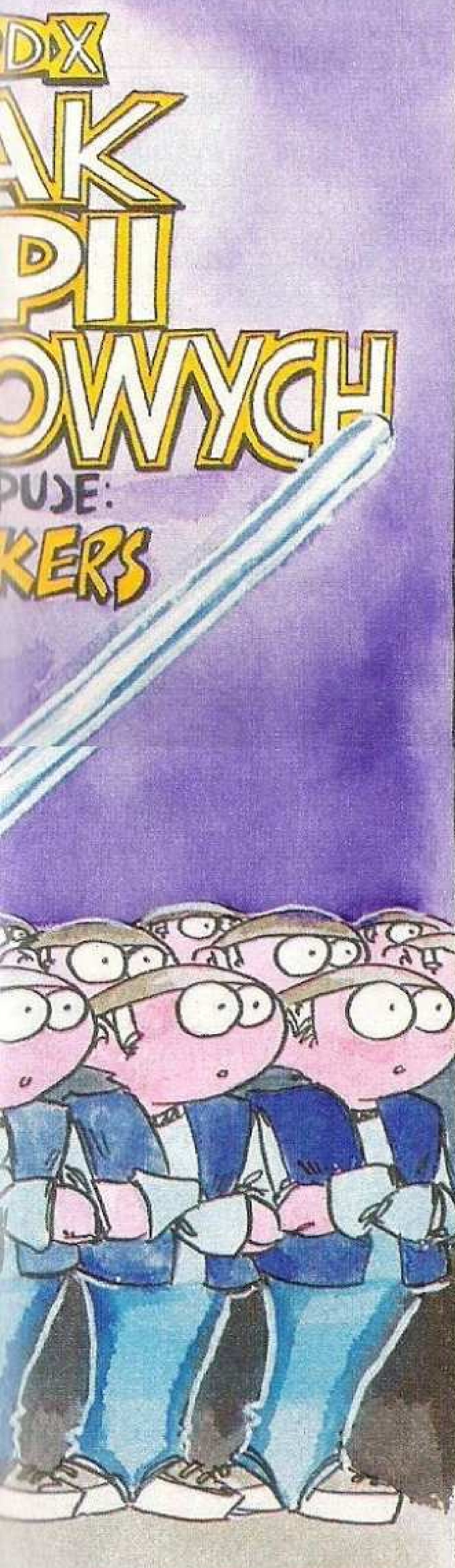
sta. Jednak obsługa programu wymaga niejakich umiejętności. Zależnie od rodzaju zastosowanego zabezpieczenia należy zaznaczyć odpowiednie opcje odczytu oraz nagrywania płyty (patrz tabelka). Jeśli do wykrycia zabezpieczeń użyłeś programu Clony XXL, nie musisz martwić się ustawieniami Clone CD. Wystarczy, że po wykryciu zabezpieczeń wybierzesz opcję „Start Clone CD" i program sam dostosuje wszystkie wymagane parametry. Jeśli jednak nie ufasz tego typu automatom, możesz oczywiście sam wszystko poustawiać.

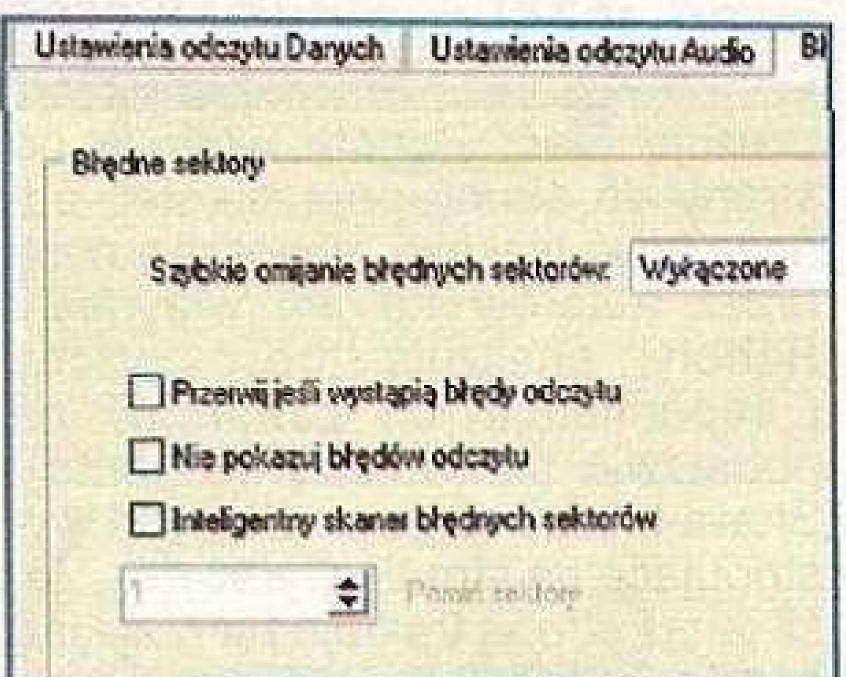
Najnowsza wersja programu (opatrzona numerkiem 4) dość znacznie różni się od poprzednich i niektóre opcje umieszczone są w innych miejscach. W wersji 4. autorzy programu ułatwili nieco zadanie użytkownikom i stworzyli gotowe profile dla różnych nośników. Możesz znaleźć tutaj specjalny profil dla płyt z muzyką, z danymi, z grami i inne. Jednak zanim zaczniesz kopiować, upewnij się, czy w danym profilu zaznaczono odpowiednie opcje. Aby zmienić właściwości profilu, naciśnij prawym przyciskiem na odpowiednią ikonkę i wybierz polecenie **„Edycja"**. Jeśli używasz programu Clony XXL, to znajduje się tam specjalna opcja do tworzenia odpowiedniego profilu. Aby zachować profil, wybierz zakładkę **„CCD4 Profile-Editor"**, a następnie naciśnij **„Save Profile"**.

W wersjach CloneCD 3.x co prawda nie ma profili, ale wszystkie opcje znajdują się w widocznym miejscu i nie ma problemów z zaznaczeniem odpowiednich kombinacji.

CloneCD jest jednym z niewielu programów, który umożliwia skopiowanie płyty zabezpieczonej SafeDisc 2 bez względu na to, czy twoja nagrywarka obsługuje opcję „Correct EFM Encoding". Listę nagrywarek obsługujących tę opcję znajdziesz na stronie **http://elby.ch/english/products/clone_cd/writers/a.html**.

Po wybraniu odpowiednich opcji możesz rozpoczynać nagrywanie. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, po kilku minutach powinieneś mieć prawidłową kopię zapasową swojej cennej płyty. Powodzenia!



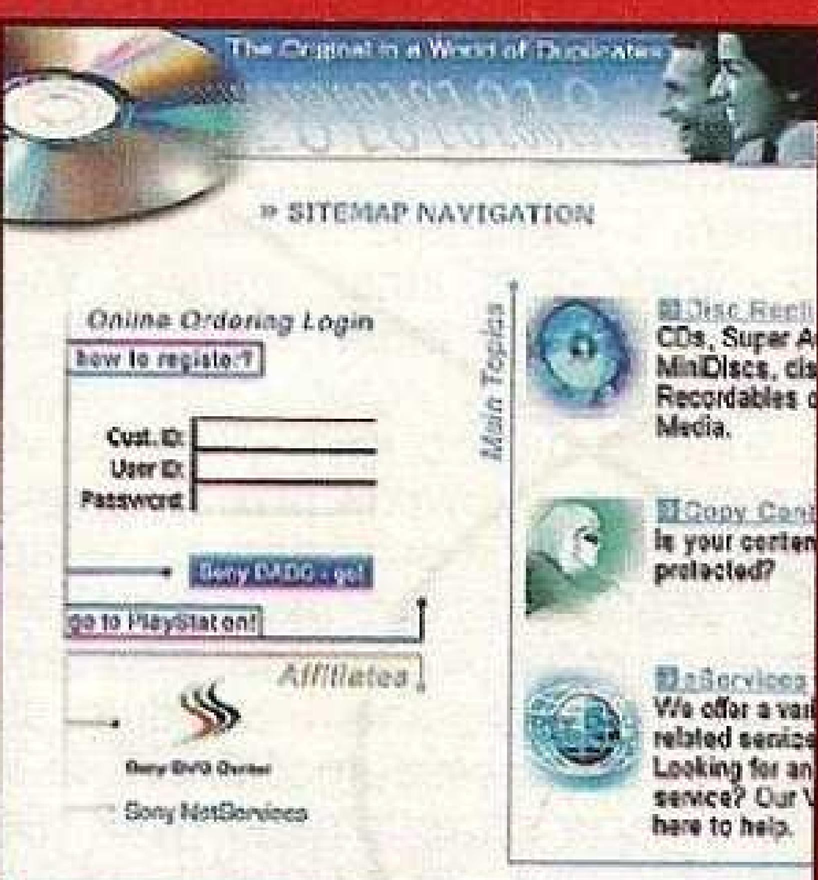


Ustawienia CloneCD w zależności od zastosowanego zabezpieczenia:

OPCJE	SecuROM	SafeDisc 1	SafeDisc 1
Odczyt danych subkanałowych ze ścieżek danych	+	-	-
Szybkie omijanie błędnych sektorów	-	+	+
Inteligentny skaner błędnych sektorów	-	-	-
Nie naprawiaj danych subkanałowych	-	-	-
Zawsze zamykaj ostatnią sesję	+	+	+
Amplify weak sectors (Naprawiaj „słabe sektory")	-	-	+

Najczęściej spotykane zabezpieczenia

SecuROM – to zabezpieczenie wymyślone przez firmę DADC, współpracującą z Sony. W tym przypadku zabezpieczanie polega na tym, że w subkanałach umieszczonych na płycie CD zapisano dodatkowe dane, które pozwalają czytnikowi ocenić, czy ma do czynienia z płytą oryginalną, czy skopiowaną. Bardzo łatwo rozpoznać płytę zabezpieczoną tym sposobem, ponieważ zazwyczaj w katalogu głównym nośnika znajdują się następujące pliki: cms16.dll, cms_95.dll lub cms_nt.dll. Nowsza wersja tego zabezpieczenia opatrzona jest symbolem SecuROM *new*. Więcej informacji znajdziesz na stronie http://www.sonydadc.com.



SafeDisc 1 – ta metoda zabezpieczenia została opracowana przez inżynierów z firm Macrovision i C-Dilla. W największym uproszczeniu polega ona na tym, że między poprawne dane zostają wplecione tzw. błędne sektory, które uniemożliwiają czytnikowi prawidłowy odczyt skopiowanych danych.

SafeDisc 2 – ta metoda jest znacznie skuteczniejsza od SafeDisc 1, ponieważ dodatkowo wprowadza tzw. słabe sektory, które bardzo trudno skopiować i tylko nieliczne nagrywarki potrafią tego dokonać. Znakiem rozpoznawczym tego zabezpieczenia są umieszczone w głównym katalogu pliki 0000001.tmp, clockspl.exe, clcd16.dll oraz clcd32.dll. Najnowsza wersja tego zabezpieczenia to SafeDisc 2.51.

Więcej informacji znajdziesz na stronie http://www.macrovision.com.



Tekst: Alexander Winciorek; Rys. ©Marcin Kułakowski

Szukajcie aż znajdziecie

Sieć istnieje zaledwie kilkanaście lat, a już rozrosła się do wprost niewiarygodnych rozmiarów. Wiedza tu zgromadzona jest tak ogromna, że nie starczy życia, aby ją zgłębić

Jeśli chcesz w pełni korzystać z dobrodziejstw umieszczonych w Sieci, musisz nauczyć się skutecznie wyszukiwać potrzebne informacje. Wbrew pozorom nie jest to takie proste.

Tego tu nie znajdziesz

Zanim zasiądziesz przed komputerem i naciśniesz ikonkę Internet Explorer (lub inną), musisz wiedzieć, czego w Internecie na pewno nie znajdziesz.

Internet bardzo szybko z zabawki dla kilku naukowców przedzierzgnął się w ogromną bazę danych, w której znaleźć można informacje niemal z każdej dziedziny. Owszem, Sieć jest ogromna i znajduje się w niej masa wiadomości, ale są to informacje szczególnego typu. Niektórzy piszą, że Internet to wielki śmietnik informacyjny. Podobnie jak na śmietniku, możesz nie znaleźć tu nic przydatnego, ale mogą również trafić się prawdziwe perełki. Internet to znakomite źródło wiedzy, ale na pewno nie jest to jedyne źródło. W wielu przypadkach dużo szybciej i prościej potrzebne informacje znajdziesz w zwykłej bibliotece.

Zazwyczaj w Sieci znajdują się tylko ogólne wiadomości na dany temat, często nieposegregowane i niekompletne. Nieraz, żeby dokładnie zgłębić jakieś zagadnienie, musisz spędzić przed monitorem kilka godzin, odwiedzić setki stron i poświęcić masę czasu na złożenie tego wszystkiego w sensowną całość.

Trudno jednoznacznie ocenić, kiedy warto, a kiedy nie warto szukać w Internecie. Być może nieco światła na tę sprawę rzucą poniższe przykłady. Jeśli chcesz przygotować się do dużego i ważnego sprawdzianu, np. z biologii, to lepiej idź do biblioteki i wypożycz odpowiednie podręczniki. Natomiast jeśli chcesz zająć się hodowlą rybek – spokojnie możesz odpalić komputer i wyszukać potrzebne informacje. Na pewno znajdziesz mnóstwo porad umieszczonych przez doświadczonych hodowców. Będziesz mógł wymienić się własnymi spostrzeżeniami, a jeśli zajdzie tak potrzeba – zadać jakieś pytanie. Musisz wiedzieć, że duża części informacji umieszczanych w Sieci tworzona jest przez zwykłych ludzi, którzy piszą swoje strony internetowe tylko po to, żeby pochwalić się światu swoją kolekcją znaczków lub czymś podobnym. Internet przypomina trochę ogromną gazetę. Są tu najświeższe informacje z całego świata, sporo rozrywki, czasami jakiś poważniejszy artykuł, ale w gruncie rzeczy to tylko gazeta, którą szybko się czyta i równie szybko zapomina.

No to do dzieła

Wiesz już, czego można się po Internecie spodziewać. Teraz dowiesz się, jak znaleźć to, czego naprawdę potrzebujesz.

Przede wszystkim, musisz zastanowić się, jakiego narzędzia użyć do swoich poszukiwań. Do wyboru masz całkiem sporo możliwości. Zaczniemy od katalogów.

Internet bardzo szybko rozrósł się na tyle, że ludzie zaczęli gubić się w coraz potężniejszych zasobach. Czym prędzej należało stworzyć jakieś miejsca, w których byłyby skatalogowane różne sieciowe zakamarki. Na początku każdy doświadczony internauta miał własną bazę z najciekawszymi miejscami w Sieci. Z czasem te prywatne zasoby przekształciły się w wielkie katalogi. Takie początki miał na przykład najpopularniejszy światowy katalog **http://www.yahoo.com**.

Do katalogów warto zajrzeć na początku każdych poszukiwań. Znajdziesz w nich ładnie posegregowane najciekawsze strony z interesującej cię dziedziny.

Zdecydowanie najpopularniejszymi narzędziami internetowymi są wyszukiwarki. Wyszukiwarka to taki program internetowy, który zajmuje się przeczesywaniem Sieci i zapamiętywaniem, co gdzie się znajduje. Wiedzę dla wyszukiwarek zdobywają specjalnie zaprogramowane roboty (automatyczne programy), które nieustannie przeczesują Sieć. Roboty wędrują od strony do strony poprzez sieć odnośników (linków) umieszczanych przez autorów na ich witrynach. Roboty analizują treść strony i zapamiętują ich zawartość na podstawie słów-kluczy (keyword). Słowa-klucze to najważniejsze występujące na stronie wyrażenia. Jeśli jakaś strona traktuje na przykład o grze BALDUR'S GATE to słowami-kluczami dla tej strony będą m.in. wyrażenia: „Baldur's Gate", „RPG" i inne. Twórca strony internetowej sam powinien zadbać o przygotowanie odpowiednich słów kluczowych i umieszczeniu ich we właściwych znacznikach – <meta name="keywords" content=„tu umieszczamy słowa kluczowe">. Definicje słów-kluczy należy umieścić w części HEAD strony WWW.

W Internecie można znaleźć setki, jeśli nie tysiące, różnorakich wyszukiwarek. Jednak tak naprawdę liczy się tylko kilka (patrz tabelka). Dobra wyszukiwarka to taka, która w jak najkrótszym czasie da nam jak najdokładniejsze wyniki i przy okazji nie zarzuci nas stosami niepotrzebnych reklam.

Korzystanie z wyszukiwarek w większości przypadków wygląda bardzo podobnie. Wystarczy w specjalnym polu wpisać słowa kluczowe i nacisnąć Szukaj. Połowa sukcesu to odpowiedni dobór słów

Operatory logiczne

AND – znajduje dokumenty, które zawierają wszystkie podane słowa

OR – znajduje dokumenty, które zawierają przynajmniej jedno z podanych słów

AND NOT – wyklucza dokumenty, które zawierają podane słowo

NEAR – znajduje dokumenty, w których oba podane słowa lub wyrażenia znajdują się blisko siebie (zazwyczaj w odległości około 10 słów)

Niezbędnik poszukiwacza

http://searchengines.pl

Znajdziesz tu informacje potrzebne każdemu internaucie. Na stronie są nie tylko linki do różnych sieciowych szperaczy, lecz również masa przydatnych wiadomości. Strona sprawdza się szczególnie wówczas, gdy szukasz czegoś w wielu językach, chcesz znaleźć jakiś dobry system Peer-to-peer lub budujesz własną stronę i chciałbyś umieścić na niej własną wyszukiwarkę.

http://searchenginewatch.com

Uwaga! Niektóre serwisy trudno jednoznacznie zaklasyfikować do danej kategorii. Niektóre witryny łączą w sobie wiele cech, np. większość katalogów ma dodatkowo wyszukiwarki.

SKORO NAJLEPIEJ CZUJESZ SIĘ W SIECI, TO MOŻESZ ZOSTAĆ WYSZUKIWARKĄ...

kluczowych i odpowiednie skonstruowanie zapytania. Niewielu o tym pamięta, ale podczas konstruowania zapytania warto używać tzw. operatorów logicznych (patrz tabelka). W ten sposób można uzyskać znacznie dokładniejsze wyniki. Niektóre wyszukiwarki umożliwiają korzystanie z zaawansowanych opcji wyszukiwania. Wtedy operatory nie są potrzebne.

Wyniki poszukiwań zazwyczaj prezentowane są w formie listy odnośników do stron, które najlepiej pasują do twojego zapytania. Jeśli nie znajdziesz szukanych wiadomości w pierwszych kilku linkach to znaczy, że niebyt dobrze skonstruowałeś zapytanie. W tym przypadku należy doprecyzować zapytanie lub w ogóle zmienić słowa kluczowe.

A ja chcę więcej!

Jeśli wyniki zaprezentowane przez zwykłą wyszukiwarkę nie spełnią twoich oczekiwań, warto sięgnąć po bardziej zaawansowane narzędzie, czyli wyszukiwarkę specjalistyczną (patrz ramka). Zakres poszukiwań takiej wyszukiwarki zazwyczaj ogranicza się do jednego, bardzo wąskiego tematu lub jednego rodzaju danych (np. wyszukiwarki graficzne, wyszukiwarki plików muzycznych itp.). Ciekawym rozwiązaniem są również tzw. multiwyszukiwarki, które pozwalają na korzystanie z kilku zwykłych wyszukiwarek jednocześnie. Narzędzia takie mają tę zaletę, że odfiltrowują powtarzające się odnośniki i w niektórych przypadkach pozwalają uzyskać lepsze wyniki.

Czasami warto zajrzeć na grupy dyskusyjne i tam poszukać cennych informacji. Jak łatwo się domyśleć, również grupy dyskusyjne mają swoje specjalne wyszukiwarki. Do najpopularniejszych należą: **http://groups.google.com/, http://niusy.onet.pl oraz http://www.topica.com.**

Na koniec warto wspomnieć o tak zwanym głębokim Internecie (deep web). Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że to, co jest widoczne i dostępne dla przeciętnego użytkownika Sieci to tylko niewielka cześć całego Internetu. Ogromna cześć sieciowych zasobów jest niedostępna dla zwykłych wyszukiwarek, prowadzi tutaj tylko niewiele ścieżek i rzadko kto tu trafia. A szkoda, bo zasoby, jakie kryją się w głębokim Internecie, są bardzo wartościowe.

W głębokim Internecie znajdują się ogromne bazy danych, w dużej mierze rządowe, akademickie oraz naukowe, które zawierają miliony dokumentów i opracowań. Dostęp do tych baz jest dość trudny, ale dla chcącego nic trudnego. W Sieci istnieje klika bram, które przeniosą dociekliwego internautę w te tajemnicze regiony (patrz tabelka).

Życzymy owocnych poszukiwań.



Najlepsze sieciowe wyszukiwarki (polskie i zagraniczne):

- http://szukaj.onet.pl
- http://szukaj.interia.pl
- www.netoskop.pl
- www.szukacz.pl
- www.hoga.pl
- www.wp.pl
- http://katalog.onet.pl
- http://wow.pl
- www.polishworld.com
- www.dmoz.org
- www.yahoo.com
- www.galaxy.com
- www.google.com
- www.altavista.com
- www.excite.com
- www.hotbot.com
- hthttp://gallery.yahoo.com
- http://multimedia.lycos.com

Multiwyszukiwarki:

- www.emulti.pl
- http://razdwatrzy.com
- www.dogpile.com
- http://chubba.whatuseek.com
- www.mamma.com

Wyszukiwarki plików:

- www.plikoskop.pl
- www.net3.pl
- www.sterowniki.net.pl
- http://imp3rium.kod.com.pl

Wyszukiwarki grafiki:

- http://multimedia.alltheweb.com
- www.ditto.com

Przeszukiwanie grup dyskusyjnych:

- http://groups.google.com
- http://niusy.onet.pl
- www.topica.com

Wyszukiwarki specjalistyczne:

- www.skworm.com
- www.leidenuniv.nl/ub/biv/specials.htm
- http://websearch.miningco.com

Głęboki internet

- www.brightplanet.com
- www.completeplanet.com
- www.netidea.com/~cblues/deep/deep1.html
- http://infomine.ucr.edu
- www.invisible-web.net

Ciekawe wyszukiwarki

- www.imdb.com
- www.camcentral.com
- www.sounddogs.com

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. ©Marcin Kułakowski

5x WWW

W tym wydaniu Top 5 odnośniki do kilku znakomitych stron rowerowych. Uwaga! Polecamy nie tylko miłośnikom dwóch kółek. W końcu są wakacje!



http://www.bikepl.com



http://www.rower.xcom.pl



http://www.mtb.gery.pl



http://www.bikeboard.com



http://www.downhill.pl

www.ucomics.com

Świat komiksu

Na całym świecie komiksy popularne są od dziesięcioleci. W naszym kraju zawsze traktowane były trochę po macoszemu, jako gorsza wersja literatury. Z tego też powodu nie dorobiliśmy się wielu sławnych autorów komiksów. Przez wiele lat, poza Grzegorzem Rosińskim, Januszem Christą i Papciem Chmielem, praktycznie nie było nikogo. Sytuacja zaczęła się zmieniać dopiero kilka lat temu. Bardzo szybko nadrabiamy zaległości i powoli dobijamy do światowej czołówki. Bum na komiksy trwa już od jakiegoś czasu i nic nie wskazuje na to, że szybko się skończy.

Dla wszystkich fanów, którzy interesują się najnowszym komiksem przygotowano stronę **http://www.ucomics.com/**, na której znajdziesz dziesiątki różnorodnych komiksów z całego świata. Strona szumnie reklamuje się jako najlepsza witryna o komiksach we wszechświecie. Trzeba powiedzieć, że jest całkiem niezła, ale do najlepszej to jej jeszcze sporo brakuje i dopóki nie znajdą się na niej przygody Clickersa, na pewno najlepsza nie będzie.



http://filext.com

Co to za plik?

Pliki mają to do siebie, że nie zawsze można od razu poznać po nazwie bądź rozszerzeniu, co jest w środku. Co więcej, bardzo często nie wiesz nawet, jakiego programu użyć do otwarcia pliku.

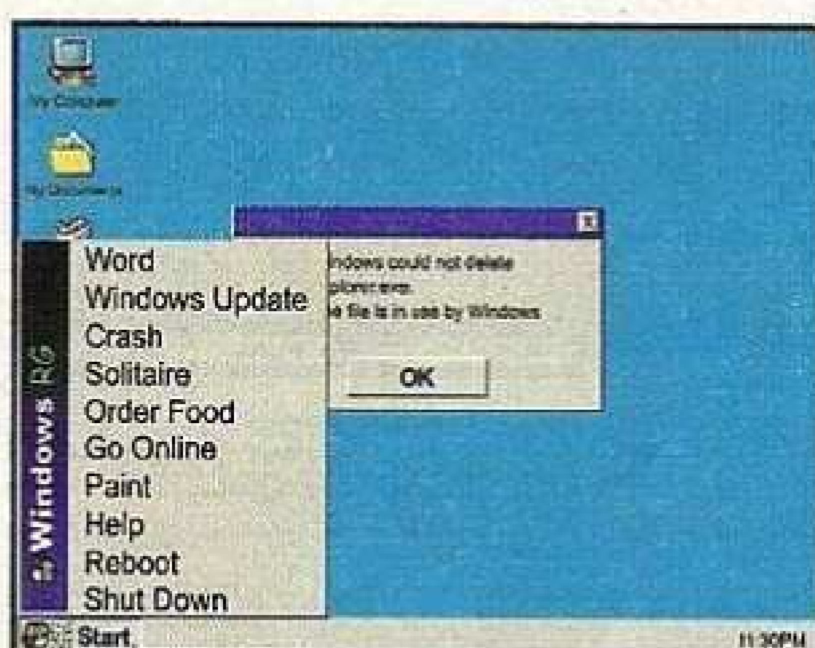
Jeśli zdarzają ci się sytuacje, gdy dostajesz na przykład e-mailem pliki, których nie potrafisz otworzyć, koniecznie zajrzyj na stronę **http://filext.com/**. Znajdziesz tutaj ogromną bazę danych, w której umieszczone zostały opisy setek różnych typów plików. Od tej pory żadne z nich nie będą dla ciebie tajemnicą. Pamiętaj jednak o bezpieczeństwie. Zanim zaczniesz otwierać jakiś nieznany dokument, upewnij się przy pomocy odpowiedniego programu, że nie zawiera on wirusa!



www.henrikbecker.de/WinRG.swf

Nowy Windows

Microsoftowi wyrósł kolejny wielki konkurent. Nie dość, że Bill Gates musi znosić istnienie Linuksów i innych BeOesów, to na dodatek ktoś zrobił nieoficjalną wersję jego własnego systemu. Windows RG (Really Good Edition) – bo o nim tu mowa – na razie znajduje się w fazie testów. Na stronie **http://www.henrikbecker.de/WinRG.swf** dostępna jest bardzo wczesna wersja beta. Windows RG wydaje się o wiele lepszy niż oryginał, ponieważ od razu ma zainstalowany porządny edytor tekstów, program do obróbki grafiki i inne dodatki. Resztę już znasz: niekontrolowane zwisy, niebieskie ekraniki i niedozwolone operacje. Windows RG jest za to na pewno sporo ładniejszy. Strona ma tę wadę, że dość długo się wczytuje, ale zapewniamy: warto poczekać.



www.dva.pl

DVD, DivX i ...



Strona **http://www.dva.pl** została stworzona z myślą o miłośnikach DVD, DivX'ów, empetrójek, cyfrowej fotografii oraz internetowego radia. Wortal redagowany jest niezwykle starannie i zawsze znajdziesz tutaj aktualne newsy ze świata internetowych multimediów. Każdy, kto zajrzy na tę stronę, na pewno nie będzie rozczarowany. Znajdziesz tutaj wiele potrzebnych plików, testy najnowszych urządzeń, forum dyskusyjne... O jakości strony najlepiej świadczą przyznane jej nagrody. Witryna została już wielokrotnie doceniona przez różne internetowe organizacje. Ostatnim i chyba najcenniejszym wyróżnieniem jest nagroda przyznana w prestiżowym konkursie na najlepszą polską stronę internetową – Capture Polish Web Awards.

www.wakacje.pl

Pomysł na lato

Co robić latem? Najlepiej wyjechać na wspaniałe wakacje! Jednak, aby wyjazd był naprawdę udany, trzeba się nieźle namęczyć... Korzystając z portalu www.wakacje.pl, możesz sobie ułatwić życie. Znajdziesz tu ogromną bazę ofert turystycznych wraz z opisem i cennikami wyjazdów, a dzięki ofertom Last Minute może się okazać, że urlop w egzotycznym kraju będzie nawet tańszy niż pobyt w polskim kurorcie... Jeśli wolisz wakacje w kraju, nie ma sprawy – skorzystaj z bazy miejsc noclegowych w Polsce... Na stronach wakacje.pl są także inne cenne informacje, np. opisy najczęściej odwiedzanych miejsc w Polsce i za granicą. Naprawdę warto tu zajrzeć!



www.guimp.com

Mniejsze nie będzie

Amerykanin Allan Auten wpadł na znakomity pomysł zrobienia najmniejszej strony internetowej świata. Jak pomyślał, tak zrobił i owoce jego żmudnej pracy możesz podziwiać pod adresem http://www.guimp.com/. Mimo iż strona wygląda bardzo niepozornie, kryje w sobie bardzo bogatą treść. Znajdziesz tutaj wiele newsów, zabawnych mini-gier i inne osobliwości. Początkowo nawigacja po stronie może być nieco uciążliwa, ale już po kilku chwilach zapominasz o jej niewielkich rozmiarach. Pytanie rodzi się właściwie tylko jedno: po co to komu? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie. Jednym z powodów może być na przykład chęć znalezienia się w rubryce „Ciekawe strony internetowe" w Clicku.

Tekst: Alexander Winciorek, Michał „Joel" Zacharzewski, Eyeore

www.oqo.com

Małe cudeńko

Współczesne komputery, oprócz wielu zalet, mają kilka ogromnych wad. Jedną z nich jest rozmiar i waga peceta. Nawet laptopy, mimo że sporo mniejsze, i tak są dość nieporęczne. Inżynierowie z firmy OQO do spółki z kolegami z Microsoftu postanowili stworzyć najmniejszy, w pełni funkcjonalny komputer na świecie. Urządzenie nie jest większe od walkmana, a mieści w sobie gigahercowy procesor, dziesięciomegabajtowy dysk twardy, ćwierćgigabajtową pamięć operacyjną i spory wyświetlacz. W związku z tym, że w całym projekcie maczali paluszki chłopaki od Billa Gatesa, na pokładzie komputerka znajduje się specjalna wersja Windows XP.

Na razie urządzenia nie można kupić w Polsce i nie wiadomo, ile ono będzie kosztować, ale producenci już zapewniają, że cena będzie bardzo atrakcyjna. Więcej na ten temat możesz przeczytać na stronie http://www.oqo.com/.





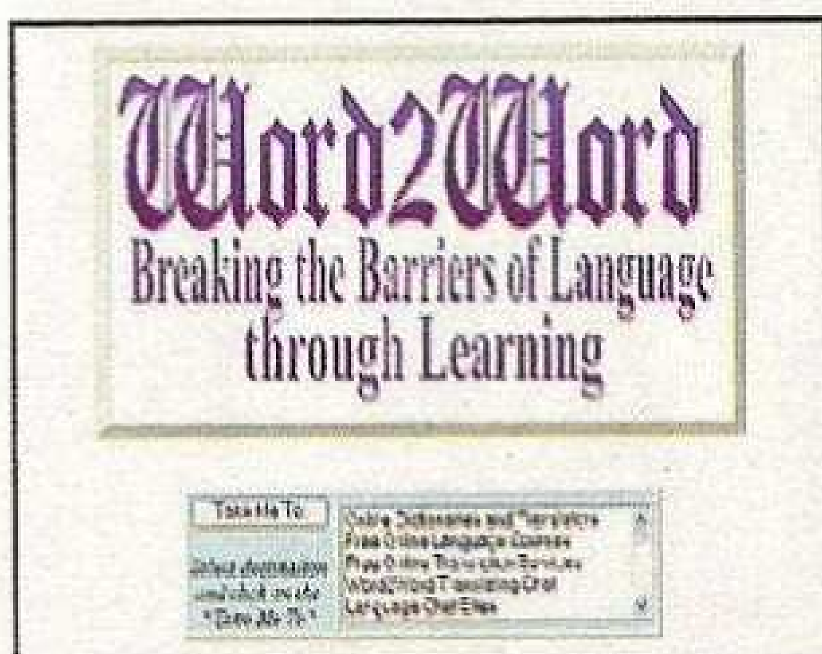


www.word2word.com

Język za darmo

Wakacje to znakomity okres na podciągnięcie się w nauce języków obcych. Nie musimy cię chyba przekonywać, że znajomość języków bardzo się w życiu przydaje, a w życiu gracza w szczególności. Niestety, kursy językowe są dość drogie i nie każdego stać na opłacenie nauki. Od czego jednak masz Internet. Na stronie http://www.word2word.com/ znajdują się linki do dziesiątków darmowych kursów internetowych, prowadzonych w najróżniejszych językach. Jak łatwo się domyśleć, najwięcej materiałów znajdą internauci uczący się angielskiego, ale miłośnicy mniej popularnych języków również będą mieli coś dla siebie. Jeśli marzyłeś o nauce kreolskiego, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby to marzenie teraz spełnić.

Na pierwszy rzut oka strona Word2Word prezentuje się fatalnie, ale nie wygląd jest w tym przypadku najważniejszy. Grunt, że wiadomości tu zamieszczone są najwyższej jakości.



www.nti.3d.pl

Manga dla wszystkich

Co to jest manga, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Na wszelki wypadek przypominamy tylko, że chodzi o takie animowane postaci z dużymi oczami. Występują one w japońskich filmach, komiksach oraz rysunkach. W mandze specjalizują się głównie artyści z Kraju Kwitnącej Wiśni, choć również w Polsce sztuka ta ma wielu wiernych fanów. To właśnie z myślą o nich powstała strona http://www.nti.3d.pl/, na której znajdziesz wiele przydatnych informacji na temat ulubionych postaci. Strona jest niezwykle pomysłowo i starannie zbudowana. Autor witryny pomyślał nawet o specjalnym stylizowanym kursorze oraz o właściwych odgłosach towarzyszących zwiedzaniu strony. Oprócz całej masy różnych obrazków i plików, na stronie znajdują się wrota do mangowego webringu, skupiającego najlepsze o tej tematyce. Witryna http://www.nti.3d.pl/ to prawdziwy raj dla wszystkich ludzi zafascynowanych mangą.



www.scansoft.com/realspeak.demo

Gadający komputer

Naukowcy od dawna zaprzątają sobie głowę, jak by tu ułatwić użytkownikom korzystanie z komputerów. Okazuje się, że najwięcej kłopotów sprawia wszystkim porozumiewanie się z maszyną. Wiele osób bardzo trudno przyzwyczaja się do klawiatur i myszek. Użytkownikom marzy się więc komputer, do którego można by mówić jak do człowieka.

Pierwszym krokiem do stworzenia urządzenia reagującego na głos jest system rozpoznawania oraz system syntezy mowy. Zwiastun jednego z najlepszych programów tego typu znajduje się pod adresem http://www.scansoft.com/realspeak/demo/. Na stronie mieszka sobie Pani Agata Wirtualna, która powie wszystko, co tylko zechcesz. Trzeba przyznać, że syntezator działa bardzo dobrze i nawet tak trudne wyrażenia jak „W Szczebrzeszynie..." wypowiada całkiem sprawnie. Aplikacja w pełnej wersji potrafi przeczytać na głos każdy wskazany tekst.



www.stormgame.com

Iron Storm

W zalewie przeciętnych stron poświęconych grom komputerowym warto zwrócić uwagę na te nieliczne, które wyróżniają się szatą graficzną bądź efektownymi gadżetami. Otwarta niedawno oficjalna witryna gry IRON STORM należy pod tym względem do najciekawszych. Gracze znajdą na niej nie tylko opis samej gry (a jest to widowiskowa strzelanina FPP, rozgrywająca się w oryginalnym świecie, w którym wciąż trwa I wojna światowa), ale i raport z produkcji, trailery, obrazki, tapety, ikonki oraz kursory. Autorzy serwisu postarali się nawet o prostą gierkę wykonaną w technologii Flash, dzięki której każdy może sprawdzić się w roli strzelca wyborowego. Premiera IRON STORM przewidywana jest na jesień tego roku.



RESIDENT EVIL

W USA film gościł w kinach kilka miesięcy temu. Od 26 lipca będą mogli nacieszyć się nim także polscy widzowie



Na prawo zombiaki, na lewo zombiaki, gdzie się człowiek nie ruszy, jakieś paskudztwo wyłazi z każdego zakamarka laboratorium... Niedługo strach będzie zajrzeć do lodówki...

Zombiaki miały już dość ciasnego ekranu monitora. Wkurzone zaatakowały panoramiczne kina! Czy zdołasz je odeprzeć, czy też one odepchną ciebie? Musisz wiedzieć, że wyglądają niezbyt ładnie. Wyobraź sobie trupa, takiego przegniłego z białymi robakami w środku. Ohyda? Dorzuć do tego sprawny (nie do końca) mózg, pazury, brązowe zęby i miłość do babrania się w ludzkiej krwi. Na szczęście w kinie nie czuć tego smrodu...

Gra RESIDENT EVIL (znana w Japonii jako BIOHAZARD) powstała w połowie lat 90. Niemal od razu stała się wielkim przebojem. Gracze zakochali się w odważnych bohaterach, dzięki którym mogli sobie postrzelać do setek parszywych zombiaków. Ładna grafika, inteligentne zagadki i sporo makabrycznych efektów specjalnych sprawiło, że seria RESIDENT EVIL uchodzi dziś za najbardziej komercyjny produkt wytwórni Capcom.

Sukces gry zaowocował powstaniem całego rynku gadżetów związanych z grą. Japońscy bracia już od kilku lat cieszą się komiksową mangą osadzoną w świecie zombiaków, zaś w Stanach Zjednoczonych można nabyć koszulki, kubeczki, komiksy i parasolki z logo serii. W Osace powstał nawet dom będący kopią rezydencji z pierwszej części gry. Plotka głosi, że w ciągu kilku miesięcy odwiedziło go 300 tysięcy ludzi. Światowy sukces kilku powieści z logo RE w tytule przekonał hollywoodzkich producentów do poważniejszego zainteresowania się filmem. I wreszcie jest! Koszmar dotarł na duży ekran!

Akcja kinowego „Resident Evil" rozpoczyna się na miesiąc przed wydarzeniami znanymi z pierwszej części gry. Mamy XXI wiek. The Umbrella Corporation kontroluje 90% amerykańskiego rynku nowych technologii. W niemal każdym domu stoją jej komputery, w każdym szpitalu – stoły operacyjne, aparaty do dializy nerek czy sztuczne serca. Jednak największe zyski kompania czerpie z produkcji przeznaczonej na potrzeby wojska. Nowe rodzaje broni, genetycznie zmodyfikowani żołnierze czy śmiertelne zarazki mają zapewnić armii amerykańskiej zwycięstwo na każdym froncie.

Pewnego dnia dochodzi do nieszczęśliwego wypadku. Eksperymentalny wirus wydostaje się z hermetycznego pomieszczenia i zabija setki naukowców. Na szczęście główny komputer odcina przewody wentylacyjne... przynajmniej na jakiś czas. Grupa lekarzy wsparta przez dzielnych komandosów musi w przeciągu kilku godzin przedostać się do centralnej części laboratorium i wyeliminować niebezpieczeństwo. Okazuje się jednak, że wirus nie był aż tak zabójczy, jak się wydawało. Personel The Umbrella Corporation zamienił się w żywe trupy. Po bazie plącze się też potężny stwór o imieniu Licker. Nie obejdzie się bez krwawej jatki!

Film „Resident Evil" to klasyczny horror ze sporą ilością obrzydliwych scen, tak uwielbianych przez widzów o mocnych żołądkach. Jego reżyser, Paul Anderson, zekranizował wcześniej „Mortal Kombat". Od tego czasu dostawał wiele propozycji od

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Vision



Milla Jovovich w akcji... Reżyser nie miał wątpliwości, kto ma zagrać superagentkę

producentów zainteresowanych przeniesieniem gier na duży ekran. Proponowano mu m.in. pracę nad „Duke Nukem", „Half-Life", „Virtua Fighter" i „Tekken". Jednak dopiero scenariusz „Resident Evil" sprawił, że Anderson ponownie zainteresował się komputerami. Przez dwa miesiące nie wychodził z domu, przechodząc kolejne tytuły serii na wszystkie możliwe sposoby. Gdy wreszcie zakończył te zmagania i wystawił nos na zewnątrz, wiedział już wszystko.

Aktorów zatrudnił bez żadnych zdjęć próbnych. „Po prostu wiedziałem, że muszę pracować z Millą Jovovich („Piąty Element") i Michelle Rodriguez („Szybcy i wściekli")" – powiedział. Obie panie bez wahania zgodziły się na udział w filmie. Również Marylin Manson nie wybrzydzał i przyjął propozycję napisania muzyki do „Resident Evil". Film w amerykańskich kinach przyjął się bardzo dobrze. Nie zarobił kokosów, lecz zwrócił koszty produkcji i utwierdził widzów w przekonaniu, że kino na podstawie gier komputerowych wcale nie musi być kiepskie. Hollywood pracuje już nad kontynuacją „Resident Evil". Paul Anderson najprawdopodobniej zgodzi się po raz wtóry poganiać z zombiakami po mrocznej rezydencji. Wcześniej jednak czeka go ekranizacja innej gry. W „Aliens vs Predator" słynni filmowi Obcy zetrą się z niebezpiecznymi Drapieżcami. Wszystko to w imię dobrej zabawy – tej przecież w XXI wieku nie może zabraknąć!



Również Michelle Rodriguez radzi sobie z hordami zombiaków całkiem nieźle. Temu przykopie, tamtemu pośle serię i po robocie. Żadna tam słaba kobitka...

FRALITY (RĘKA BOGA)

Mroczny thriller będący – jak pisali amerykańscy krytycy – „dokładnie tym, czym nie jest". Na pierwszy rzut oka film opowiada historię ambitnego agenta FBI polującego na wyjątkowo niebezpiecznego seryjnego mordercę. Skomplikowana sprawa rusza z miejsca, gdy na scenę wkracza tajemniczy mężczyzna, obwiniający swego brata o wszystkie zabójstwa. I wówczas akcja filmu cofa się do roku 1979. Leciwy Meiks próbuje przekonać swoich nastoletnich synów, że Bóg wybrał go, by zniszczył demony, które przybierają postać zwykłych ludzi... „Frality. Rękę Boga" wyreżyserował Bill Paxton, aktor znany z filmu „Twister". Opowieść o rodzinie Meiksów ogląda się z wypiekami na twarzy – film Paxtona naprawdę trzyma w napięciu.



JEEPERS CREEPERS

Rozpoczęły się wakacje... czas na dwa miesiące porzucić szkołę i odwiedzić rodzinę mieszkającą w odległym o kilkaset kilometrów miasteczku. Bierzesz samochód, starszą siostrę i mapę Florydy, po czym ruszasz w podróż. W czasie wyprawy twoją uwagę przyciąga stary kościół. Nieopodal kierowca ciężarówki wrzuca do rury kanalizacyjnej coś, co przypomina ludzkie ciało. Ptaszki śpiewają, zaś z nieba... Zaraz, zaraz! Że co? Ludzkie ciało? Czyżby koleś chciał zatuszować morderstwo!?

Horror „Jeepers Creepers" odniósł w Stanach Zjednoczonych olbrzymi sukces. Znalazło się w nim miejsce zarówno dla strachu, jak i niespodziewanych zwrotów akcji, nie wspominając o całkiem inteligentnym humorze. Nic dziwnego, że w Hollywood trwają już prace nad kontynuacją.



Tego jeszcze u nas nie było! W cyklu KRWAWE LATO, organizowanym przez Vision, możecie obejrzeć 3 FILMY: ***24 lipca* „RESIDENT EVIL"; *7 sierpnia* „SMAKOSZ", *21 sierpnia* „RĘKA BOGA"**. Zaproszenia dla dwóch osób na specjalne pokazy przedpremierowe można odbierać w kasie kina w dniu pokazu. Wystarczy tylko zgłosić się z tym (8/2002) lub następnym (9/2002) numerem Clicka! Pokazy odbędą się w warszawskim kinie Wisła, pl. Wilsona 2A, sala A (wszystkie pokazy zaczynają się o 20.30). ZAPRASZAMY!

Mamy dla Was także filmowe gadżety: 20 kaset wideo, 20 T-shirtów i 5 płyt CD z muzyką z filmu „Resident Evil". Aby wygrać którąś z nagród, wystarczy znać odpowiedź na poniższe pytanie i wysłać konkursowego SMS'a. A oto pytanie: ***W którym filmie NIE grała Milla Jovovich?***

a) Joanna D'Arc b) Piąty Element c) Powrót na Błękitną Lagunę d) Matrix



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Czy chcesz wygrać jedną ze wspaniałych nagród ufundowanych przez Vision, dystrybutora filmu „Resident Evil"? Jeśli tak, odpowiedz poprawnie na pytanie konkursowe zamieszczone powyżej, a odpowiedź wyślij SMS'em

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1 zł + 22% VAT, usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM

Jak wziąć udział w naszej zabawie? Wybierz odpowiedź, która twoim zdaniem jest prawidłowa (a, b, c lub d). Na podany obok numer wyślij wiadomość SMS o treści:

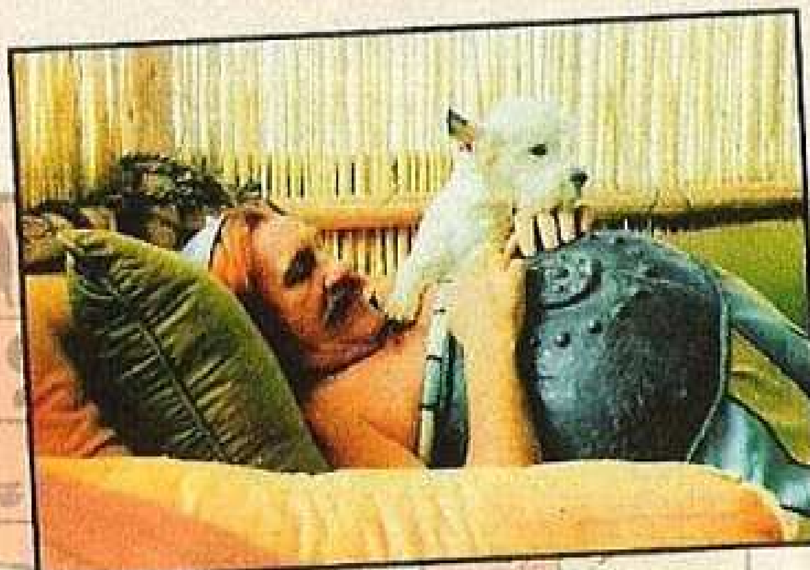
CL.RE.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca. Jeśli twoje zgłoszenie zostanie wylosowane, zostaniesz o tym powiadomiony telefonicznie. Powodzenia!

Uwaga: rozwiązania tego konkursu przyjmujemy wyłącznie w formie SMS'ów.

Asteriks

Asteriks i Kleopatra



Asterix i Obelix to nie tylko bohaterowie popularnego komiksu. Teraz na dobre podbijają ekrany kin

V sparty potężną akcją promocyjną ponadmilionowy nakład najnowszego ko- o przygodach dwóch dzielnych – „Asteriks i Latrawiata" – roz- się jak ciepłe bułeczki.

al o rok poprzedził on premie- olejnego fabularnego filmu ygodach Asteriksa i Obeliksa: Kleopatra", rozgrywającego n razem w scenerii starożytne- giptu. Wcześniej można było eć siedem pełnometrażowych animowanych na podstawie sów o Asteriksie. Wszystko czy o tym, jak wielką i nieusta- po trwającą ponad czterdzieści pularnością cieszą się ci boha- e. Nie ulega wątpliwości, że ślony przez Renée Goscinne- lberta Uderzo mały, lecz nie- zaradny Asteriks oraz gruby raszam, obdarzony przykrótką piersiową) i niezwykle silny, za grzeszący inteligencją dostaw- nhirów Obeliks, stali się nie- onowanym symbolem Francji. Ich podobizny można znaleźć dosłownie wszędzie. Trafiły nawet do szkolnych podręczników.

Okazało się, że mimo silnych francuskich korzeni komiksu, jest on na tyle uniwersalny, iż bawi czytelników na całym świecie. Siła i popularność Asteriksa tkwi w zdrowym humorze, który nieodłącznie towarzyszy przygodom, niezależnie od tego, gdzie się rozgrywają. Bohaterowie nie oszczędzą nikogo, szydzą z przywar narodowych Rzymian, Belgów, Brytyjczyków, Hiszpanów, Egipcjan, a już najbardziej śmieją się z siebie samych. Galowie są skłonni do bijatyk i pijatyk, mają słabość do pieczonych dzików i rzymskich obozów, i nawet jeśli na moment podzieli ich kość niezgody, już za chwilę gotowi są się godzić, najchętniej przy suto zastawionym stole. Pomimo że przygody Asteriksa i Obeliksa rozgrywają się 50 lat p.n.e., bez problemu można odnaleźć w nich aluzje do czasów dzisiejszych (jak chociażby obecność zespołu The Beatles, Flipa i Flapa, Jamesa Bonda, a nawet samych autorów komiksu), a wyśmiewane cechy charakteru doskonale odbijają nasze współczesne słabostki.

Od momentu rozpoczęcia zdjęć do drugiego fabularnego filmu o przygodach Galów (i nie chodzi tutaj bynajmniej o Zinedine Zidana i Fabien Bartheza) było o nim głośno. **Głównie ze względu na największy w historii kina francuskiego budżet (50 mln. euro!) oraz na rozmach, z jakim realizowano przedsięwzięcie.** Dekoracje i wspaniałe kostiumy warte były wydanych pieniędzy. Wykonano 50 kostiumów dla głównych bohaterów, 30 duplikatów, 2500 kostiumów dla statystów, w filmie wystąpiło: 1500 gołębi, 23 dromadery, 41 koni, 19 kotów, 17 żab, 12 dzików. 3 krokodyle, 1 osioł, 1 jagnię, 1 wielka mrówka i 1 mucha. W „Misji Kleopatra" w rolach głównych ponownie wystąpili Christian Clavier (Asteriks) i Gerard Depardieu (Obeliks).

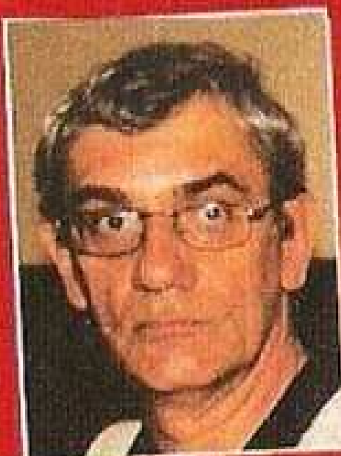






Dubbing





„Misja Kleopatra" jest nasycona tak potężną dawką rewelacyjnego humoru słownego i sytuacyjnego, że prawie nie daje chwili wytchnienia. Uważni znajdą tutaj aluzje do „Gwiezdnych Wojen", „Przyczajonego Tygrysa ...", a nawet kpinę z operatorów sieci komórkowych i związków zawodowych.

Nad dubbingiem pracowała ekipa znana z realizacji polskiej ścieżki dźwiękowej do „Shreka". W tym przypadku głosów użyczyli: Mieczysław Morański (Asteriks), Wiktor Zborowski (Obeliks) i Cezary Pazura (Numerobis) – obaj na zdjęciu.

Tekst: Marcin Kułakowski; Zdjęcia: SPI, Egmont Polska

KONKURS Z ASTERIKSEM

Jeśli chcesz wygrać jeden z komiksów „Asteriks i Latrawiata" lub 40 gadżetów filmowych – koszulki, czapeczki, kasety (nagrody ufundowali Egmont i SPI), weź udział w konkursie!

Odpowiedz na pytanie: **Jak nazywa się piesek Obelixa?**

a) Panoramix b) Kleofax c) Idefix d) Azorex



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wyślij SMS z odpowiedzią na numer 7164
Jako treść wiadomości wpisz CL.AS.#
gdzie zamiast # podaj a, b, c lub d.
Na odpowiedzi czekamy do końca lipca

Koszt wysłania SMS'a – 1.22 zł (w tym VAT) Era, Idea, Plus GSM

Pocket PC



Fujitsu Siemens Computers wprowadził na rynek nowy komputer kieszonkowy typu PDA – Pocket LOOX. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Pocket PC 2002. Ten lekki palmtop zapewnia bezprzewodową komunikację dzięki wbudowanemu modułowi Bluetooth, zaś opcjonalnie dołączany moduł GSM/GPRS wraz z dodatkową baterią umożliwi łatwe przekształcenie palmtopa w pełnowartościowy telefon komórkowy! Niewielki Pocket LOOX waży nieco mniej niż 175 g i ma wymiary 132 x 82 x 17 mm. Dzięki złączom kart Compact Flash II i SD/MM umożliwia współpracę z szeroką gamą urządzeń, od kamer cyfrowych, przez systemy GPS, do czytników kodów kreskowych. Palmtop wyposażony jest w jasny, dotykowy wyświetlacz o rozdzielczości 240 x 320 pikseli w 65 536 kolorach, z funkcją rozpoznawania pisma. Serce urządzenia to procesor Intel PXA250 pracujący z częstotliwością 400 MHz, współpracujący z 32 MB pamięci ROM i 64 MB RAM. Bateria litowo-polimerowa zapewnia do 300 godzin czuwania i do 12 godzin pracy. Dodatkowa bateria wydłuży czas pracy do 24 godzin. System operacyjny zawiera Pocket- Outlook, PocketWord i PocketExcel. Jedyne, co odstrasza, to cena urządzenia wynosząca ok. 700 EURO. Troszkę dużo...

● ML

Superjakość



Najnowsza drukarka firmy HP, Deskjet 5550, to idealne narzędzie dla tych, którzy oczekują nie tylko fotograficznej jakości wydruków, ale także ich trwałości. Urządzenie potrafi drukować z rozdzielczością do 4800 dpi z wykorzystaniem atramentów w sześciu kolorach. Zadziwia również prędkość druku: wynosi ona bowiem aż do 12 stron na minutę! Nowy Deskjet posiada ciekawą funkcję drukowania zrzutów ekranu nawet w programach, które normalnie nie mają takiej możliwości. Ciekawostką jest także wbudowany czujnik wykrywający rodzaj zadrukowywanego materiału – drukarka sama się przełącza w optymalny tryb druku. Jeśli wziąć pod uwagę jakość sprzętu, również cena wydaje się interesująca – tylko 699 zł brutto.

● Y

Hewlett Packard prezentuje

W połowie kwietnia firma Hewlett Packard zaprezentowała nowe modele notebooków z serii Omnibook 510 oraz serię płaskich i lekkich modeli Omnibook xt6050.

HP Omnibook 510 waży zaledwie 1,7 kg i ma tylko 2,5 cm grubości. Zaskakująco małe rozmiary nie ujmują mu powagi i elegancji, a tym bardziej możliwości. Kupując go, masz szeroki wybór procesorów Mobile Intel Pentium III, których taktowanie zegara wynosi od 933 MHz do 1.13 GHz. Komputer możesz ponadto wyposażyć w maksymalnie 1 GB pamięci RAM (w testowanym egzemplarzu było jej 256). Standardowo notebook wyposażono w kartę graficzną Intel 830 MG z dynamiczną pamięcią wideo oraz dysk twardy Enhanced-IDE o pojemności 10, 20 lub 30 GB (taki był w modelu testowym). Całość zamknięto w trwałej obudowie magnezowej i wyposażono w wyświetlacz XGA z aktywną matrycą (TFT) o przekątnej 12.1 cala. W pudełku znalazłem także stację dokującą, zawierającą m.in. stację dyskietek FDD 1,44 MB i DVD-ROM. Omnibook 510 może być twój za jedyne 10 479 zł, (sugerowana cena detaliczna netto).

Płaski i lekki notebook Omnibook xt6050 to propozycja nieco tańsza i mniej mobilna. Waży 2,5 kg, ma 3,6 cm grubości i kosztuje ok. 8 500 zł. Komputery wyposażone zostały w najszybsze modele procesorów Mobile Intel Pentium III o częstotliwości 1.13 GHz, 1 GHz lub 933 MHz. Gdy notebook jest zasilany z akumulatorów, procesory te znacznie ograniczają pobór energii.

W komputerach zastosowano zintegrowaną kartę graficzną firmy Intel (zestaw układów 830MG) z dynamiczną pamięcią wideo. W wybranych modelach jest też zintegrowana karta sieciowa mini-PCI 802.11b, działająca z bezprzewodową siecią lokalną WiFi.

Komputery wyposażone zostały ponadto w wyłącznik touch-pada, zwiększający ergonomię i wygodę obsługi. Notebook może pracować z akcesoriami dostępnymi dla modeli HP Omnibook 500, Omnibook 510, Omnibook 6000 i Omnibook 6100, a także stacjami dokowania.

● ML

JEDNYM ZDANIEM

Komputer przewidział?

Matematyk uniwersytetu w Warwick Henry Stott opracował program komputerowy, który pozwolił mu... przewidzieć wyniki meczów piłkarskich rozgrywanych podczas tych Mistrzostw Świata! Podobno komputer przewidział zarówno porażkę Francji w potyczce z Senegalem, jak i fatalną grę polskiej reprezentacji. Szkoda, że nasz trener nie ma takiego programu – moglibyśmy nie robić z siebie widowiska przed miliardami telewidzów na całym świecie...

Bez reklam nie można

Producenci magnetowidów oraz przystawek multimedialnych do telewizorów mogą stać się celem ataku... przemysłu rozrywkowego. Wszystko za sprawą przydatnej funkcji pomijania reklam przy nagraniu, wbudowanej w coraz więcej urządzeń. Przedstawiciele Hollywood chcą nie tylko zablokować możliwość pomijania reklam (uważają, że przez to stracą pieniądze), ale obawiają się także możliwości swobodnego przesyłania plików z obrazem... Paranoja? Być może, ale jeśli ta bzdura zostanie prawnie usankcjonowana... Jak widać, bezczelność nie zna granic!

To już nie s-f!

Australijskim naukowcom udało się przeprowadzić udaną teleportację! Niestety, na razie nie przetransportowano człowieka czy choćby szczura laboratoryjnego, ale „tylko" laserową wiązkę. Według badaczy promień lasera z zapisaną informacją (podobny do używanych w światłowodach) udało się „zniszczyć" w jednym miejscu i w tej samej chwili „odtworzyć" około metra dalej. Co ważniejsze, podczas teleportacji nie uległa zniszczeniu treść wiadomości. Według naukowców wyniki badań pomogą zbudować superszybkie komputery, ale na teleportację ludzi trzeba będzie długo czekać...

Nowe pomysły TP S.A.

Znane są już nowe plany TP S.A. dotyczące usług internetowych. Aby „ułatwić" dostęp do Internetu szerszemu gronu użytkowników, krajowy monopolista zaoferuje kilka nowych usług. Dla osób prywatnych przeznaczona będzie nowa Neostrada+, która podobno „będzie oferowała lepsze parametry niż SDI" i „będzie miała zbliżoną cenę". Ciekawe, co to oznacza w praktyce? Według nas użytkownicy oczekują „znacznie niższej ceny przy tych samych parametrach" i jeśli dobrze znajamy zasady działania krajowego monopolisty, nie doczekają się i tym razem atrakcyjnej oferty dostępu do Sieci... Więcej wiadomo o ofercie dla firm: za łącze ADSL 512 kbps (128 kbps dane wychodzące) trzeba będzie zapłacić prawdopodobnie 299 zł miesięcznie (instalacja 799 zł). Biorąc pod uwagę szybkość łącza, nie jest to bardzo wiele, choć porażą koszt instalacji. A co z SDI? Otóż według TP S.A. usługa ta ma być głównie dostępna na mniej zurbanizowanych terenach (małe miasta i wsie), a jej dotychczasowi użytkownicy mają przenieść się do nowej Neostrady... Cóż, już to widzimy: tłumy pragnące płacić więcej za ciut lepszą usługę... Gratulujemy poczucia humoru! Mamy nadzieję, że po wejściu na polski rynek zagranicznych operatorów szybko okaże się, jak wyglądają konkurencyjne oferty...

JEDNYM ZDANIEM

Karciany Maraton

100 godzin gry non stop!!! Uważasz, że to niemożliwe? W takim razie przyjedź w dniach 14-18 sierpnia do Legnicy na konwent poświęcony grom karcianym Magic: The Gathering i Lord of the Rings. Na konwencie odbędzie się kilkadziesiąt turniejów MTG i LoTR, a organizatorzy obiecują, że chętni będą mogli grać o każdej porze dnia i nocy. Dla miłośników Magic: The Gathering przygotowano trzy duże turnieje: Grand Prix Trial Hamburg, Grand Prix Trial Kopenhaga oraz turniej z cyklu PolTour. Więcej szczegółów znajdziesz na: http://maraton.rudykot.pl.



Jak zniszczyć notebooka

Pewna brytyjska firma ubezpieczeniowa opublikowała raport, z którego wynika, że przenośne komputery nie są najbardziej narażone na kradzieże, ale na... głupotę swoich użytkowników! Według danych raportu przenośny komputer może zostać zrzucony z mostu, ciśnięty żelazkiem, zalany wszelkiej maści napojami, a także... zjedzony przez psa. Poza tak niezwykłymi wypadkami zdarzały się także „tradycyjne" upuszczenia komputera na twardą powierzchnię oraz uszkodzenia spowodowane przez dzieci...

AMD szykuje atak?

Podczas targów Computeks firma AMD zaprezentowała pierwszy system z 64-bitowym procesorem AMD ClawHammer. Mimo że układ pracował zaledwie z częstotliwością 800 MHz, uzyskał niesamowite wyniki wydajności, przewyższając Pentium 4 1.6 GHz! Docelowo nowe układy mają działać z szyną około 2 GHz, co – jeśli uda się utrzymać takie wyniki, jak podczas testów – oznacza, że Intel będzie miał spore kłopoty z dogonieniem konkurenta.

Będą nowe ATI...

Do firm produkujących karty graficzne bazujące na układach firmy ATI dołącza kolejny producent. Już za kilka miesięcy w sprzedaży powinny pojawić się karty firmowane przez SOYO (znaną z produkcji płyt głównych). Firma zamierza skoncentrować się na wytwarzaniu kart korzystających z układów Radeon 8500.

Fabryka gier

Stało się! CD Projekt, znany polski dystrybutor gier komputerowych, ogłosił otwarcie firmy developerskiej „CD Projekt – Red Studio". Firma, oprócz lokalizacji sprzedawanych przez siebie tytułów, będzie również je tworzyła. Organizacją całego przedsięwzięcia kieruje Sebastian Zieliński. Wszyscy chętni do współpracy z Red Studio powinni zajrzeć pod adres: http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp.



Cyfrowy zawrót głowy



Firma ZIBI w wakacje wprowadzi do sprzedaży miniaturowy aparat cyfrowy z wbudowanym odtwarzaczem plików MP3. Urządzenie będzie oferowane w dwóch wersjach: standardowej EX-S1 oraz EX-M1, mogącej także nagrywać dźwięk. Rozmiar aparatu (zbliżony do wymiarów karty kredytowej) stawia go pośród najmniejszych tego typu urządzeń na świecie. Układ optyczny korzysta z matrycy CCD z 1.31 miliona pixeli i pozwala wykonywać zdjęcia z rozdzielczością do 1280x960 lub 1600x1200 punktów. Zdjęcia przechowywane są w wewnętrznej pamięci 12 MB, mogą też być zapisane na kartach SD/MMC. W komplecie znajduje się też stacja dokująca z portem USB, pełniąca też rolę ładowarki. Aparat posiada oczywiście wbudowaną lampę błyskową z funkcją redukcji efektu „czerwonych oczu", 10-sekundowy samowyzwalacz oraz funkcję ZOOM x4.

Niech zagra muzyka...

Polski oddział szwajcarskiego producenta poinformował o rychłym wprowadzeniu na rynek trzech nowatorskich zestawów głośnikowych oznaczonych symbolami Z-340, Z-540 i Z-560. Dzięki uprzejmości firmy moje mieszkanie na pewien czas zamieniło się w cyfrowe studio muzyczne. Oto najważniejsze spostrzeżenia...



Z-340

Zestaw oznaczony tym symbolem skierowany jest do użytkowników, którzy chcą wyposażyć się w profesjonalne głośniki do komputera przy jednoczesnym, niezbyt odczuwalnym nadwyrężeniu portfela. Ten 33-watowy zestaw składa się z trzech elementów: dwukomorowego subwoofera oraz dwóch głośników towarzyszących. Odtwarzany dźwięk stereo jest czysty, a w „basach" nie spostrzegłem żadnych zniekształceń. Ponadto głośniki satelitarne mają wbudowany regulator głośności i wtyk słuchawkowy. Wbudowany zasilacz eliminuje potrzebę użycia nieporęcznych przejściówek, co ogranicza także wkurzającą niejednego użytkownika plątaninę kabli.

Z-560

To system „4+1" Logitech z certyfikatem THX stworzony dla najbardziej wybrednych, dla których cena nie ma większego znaczenia. Z-560 to głośniki 400-watowe składające się z jednego potężnego subwoofera i czterech naprawdę profesjonalnych głośników satelitarnych. W tych ostatnich zastosowano innowacyjne membrany, których zadaniem jest poszerzanie zakresu średnich i wysokich częstotliwości. W skład zestawu wchodzi także SoundTouch Control Center, czyli samodzielny regulator głośności, tłumik nastawny i wzmacniacz basów. Uwaga na sąsiadów!

Z-540

Logitech Z-540 to propozycja pośrednia pomiędzy opisanymi powyżej zestawami. Cena nie jest wiele wyższa niż zestawu pierwszego, za to ponad dwukrotnie niższa od zestawu drugiego. Jeśli zaś chodzi o możliwości to myślę, że Z-540 jest w stanie zaspokoić zdecydowaną większość komputerowych graczy.

540 to 40-watowy zestaw głośników 4+1, w skład którego wchodzą cztery głośniki satelitarne oraz dwukomorowy subwoofer. Podobnie jak zestaw pierwszy i drugi, tak i ten posiada wbudowany zasilacz. Polecam!

Kupić czy nie?

To pytanie pewnie zadajesz sobie za każdym razem, gdy przeczytasz w Clicku recenzję jakiejś nowości. Postaram się więc odpowiedzieć ci na to pytanie tak rzeczowo, jak tylko potrafię. Jeśli przymierzasz się do zakupu głośników, nie możesz przejść obojętnie obok oferty Logitechu. Każdy z zestawów objęty jest dwuletnią gwarancją producenta. Z-340 możesz mieć już za niecałe 300 zł, Z-540 za ok. 400 zł, Z-560 za trochę ponad 1200 zł. Wybór powinien zależeć od twoich potrzeb, wysokości budżetu, który zamierzasz poświęcić na ten cel oraz warunków mieszkaniowych, bo osobiście nie podjąłbym się wstawiania 400-watowych głośników do 10-metrowego mieszkania... Głośniki z serii Z dostępne będą pod koniec wakacji.

ML







Konkurs

Microsoft



Wygraj jedną z 10 gier Dungeon Siege lub 10 nowoczesnych klawiatur

A oto nasze pytanie konkursowe:

Jak nazywa się twórca i założyciel korporacji Microsoft?

A) Steve Wozniak
B) Jeff Bezos
C) William Gates
D) Jacek Piekara

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!

7164

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.MI.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.